SUPER Trucos

SUPERJUEGOS

Nº 17

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

15 PTAS.

22 detallados mapas que te guiarán, paso a paso, hasta el final de la aventura.

Starshot
Space Circus fever



- ZELDA DX. La magna creación de Nintendo para GB Color al desnudo.
- TRUCOS por R. Dreamer

SUMARIO

STARSHOT /4/

Nuestro compañero MAYERICK ha sido malo este mes (nos ha robado los bocatas), y como castigo le hemos encargado dos guías para que no nos moleste. La primera de ellas es STARSHOT, un juego de plataformas en 3D cuya dificultad es algo más que elevada. Para solucionar vuestras posibles frustraciones, hemos incluido los mapeados de todos los mundos, con descripciones detalladas de cada uno de los pasos que debes realizar, y referencias en los mapas de cada elemento. Con semejante material sería un crimen perderse.





ZELDA DX /26/

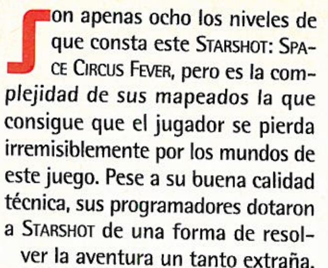
La segunda guía que el bello pero alfeñique MAYERICK nos ha regalado es ZELDA DX, la estrella que más brilla del firmamento de GAME BOY COLOR. Por desgracia, las limitaciones de espacio no le han permitido concluirla este mes, pero no os preocupéis, que el mes que viene le atamos a su GAME BOY COLOR hasta que la concluya. En esta primera parte os ofrecemos un detallado mapa de la isla, para que no os perdáis en ella, así como las descripción de los objetos y las primeras cinco mazmorras de la aventura.



SUPERTRUCOS /56/

A pesar de nuestras plegarias, NEMESIS «agony simphony» ha insistido en ser él el que realice los trucos este mes. No nos ha dejado ni sacar las pantallas. Esperemos que ese afán egoista de protagonismo se traduzca en buenos trucos.

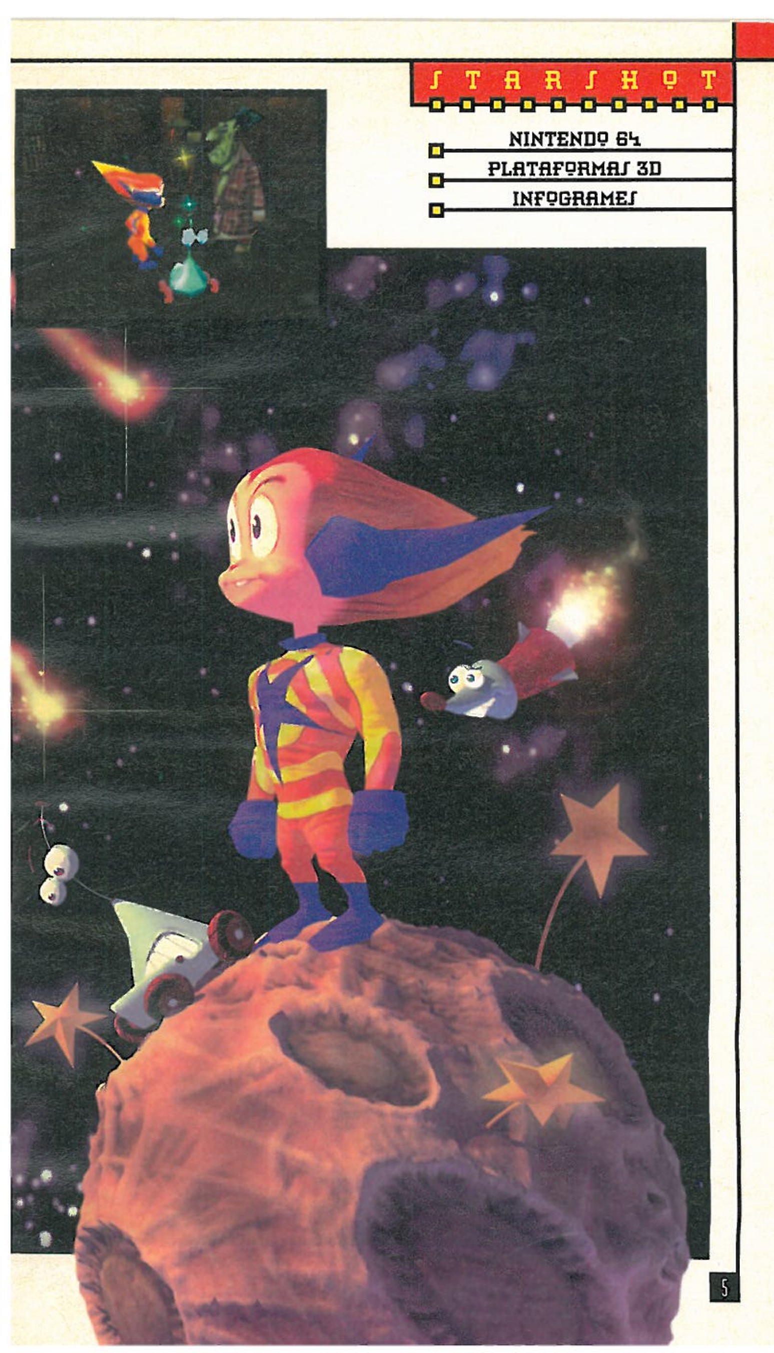




Starshot
Space Circus fever

INFOGRAMES NOS TRAJO, HACE APENAS UNOS MESES, UNA CURIOSA AVENTURA 3D PARA NINTENDO 64. TODOS COINCIDIMOS EN CATALOGARLA COMO UNA AVENTURA CIERTAMENTE COMPLICADA E IMPREDECIBLE. POR ELLO, HEMOS CREIDO CONVENIENTE ACERCAROS UNA CONCISA GUIA EN LA QUE SE ENUMERAN LOS PRINICPALES PASOS A SEGUIR PARA FINALIZARLA.

Son apenas ocho los niveles de que consta este STARSHOT: SPACE CIRCUS FEVER, pero es la complejidad de sus mapeados la que consigue que el jugador se pierda irremisiblemente por los mundos de este juego. Pese a su buena calidad técnica, sus programadores dotaron a STARSHOT de una forma de resolver la aventura un tanto extraña. Algunas de las acciones a realizar pasan por la inspiración divina del propio jugador, de ahí que en ocasiones se torne en desesperación la búsqueda de determinada salida. En esta guía hemos tratado de resumir los pasos principales para acabar con el malvado WolfGang. Como siempre decimos, consulta la guía sólo cuando te encuentres irremisiblemente atascado. Como ya hemos dicho muchas veces, la verdadera misión de estas guías es la de prestar ayuda en las situaciones más complicadas. ¡Mucha suerte!

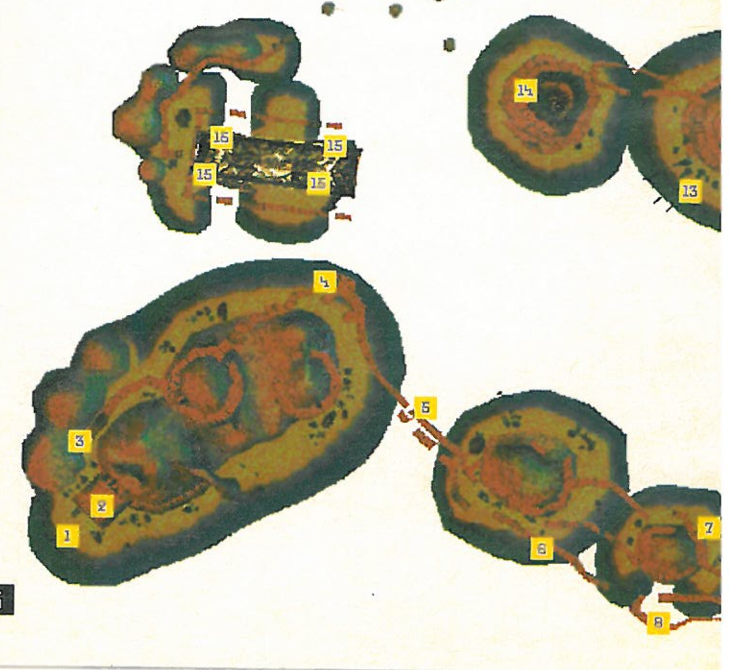

STARSHOT
NINTENDO 64
PLATAFORMAS 3D
INFOGRAMES

MUNDO 1 TENSUNS

OBJETIVO

Hacer salir por piernas al Virtua Circus del planeta.

1 Llegada al planeta.
2 Habla con la poli y con las dos tenderas para conseguir información. Consulta el mapa para poder orientarte.
3 Dale la vuelta a la isla hasta llegar a este punto procurando leer los datos que aparecen en los globos y sube a la montaña utilizando la pasarela.
4 Dirígete a este lugar para visualizar la escena del descubrimiento del Virtua Circus. Serás trasladado a Space Circus. Justo después de ver la escena, vuelve a Tensuns.
5 Cuidado con los surfistas que pasan entres los dos islotes. No debes detenerte, ya que de esta manera te alcanzarán con más facilidad.
6 Sírvete de las casetas de baño de la playa para pasar de una pasarela a otra. Debes entrar en una caseta para salir despedido hasta una nueva pasarela.
7 Dispárale al culturista para hacerlo rodar hasta los pequeños robots Virtua y provocar que derribe a varios de éstos. Elimina a los que queden lanzando estrellas.
8 Salta sobre los tres



bañistas que hay en el agua (rebotando de uno a otro) para llegar a la pasarela siguiente. No hace falta que saltes de uno a otro, ya que lo harás automáticamente.

9 Antes de pasar, acaba con los tiburones lanzándoles estrellas.

10 Toma los bonus de vuelo y vuela hasta la casilla 11 intentando recoger nuevos bonus de vuelo mientras estás planeando.

12 Ten cuidado con las rocas que escupen los volcanes y que caen rodando por las pasarelas, o te harán mucho daño.

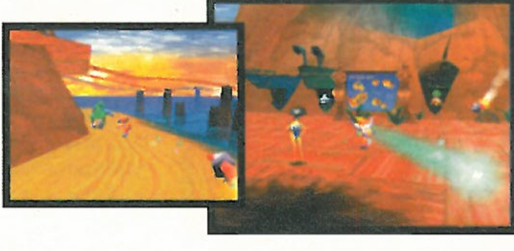
13 Entra en la cueva para accionar el botón que desactiva los campos de fuerza que rodean la base del Virtua Circus.

14 Utiliza los bonus de vuelo para volar hasta el siguiente islote.

15 Destruye los cuatro soportes que sujetan al Virtua Circus. Para ello, dispara 10 veces a cada soporte, o bien salta sobre los robots que hay en el agua para atraer a un tiburón. Este se comerá a los robots y, acto seguido, el soporte de la nave. Cuando los soportes estén destruidos, el Virtua Circus despegará y la misión habrá terminado.











MUNDO 2 KILLER EXPO

OBJETIVO

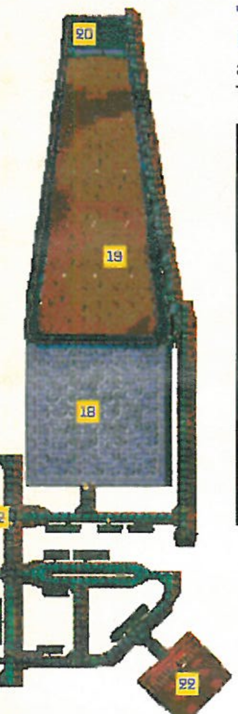
Encontrar el Robot-News

1 Llegas por el haz de luces.
2 Habla con el militar y dispara a los demás que hay sobre la nave.
3 Secuencia de plataformas.
4 Dispara a los militares que hay sobre las naves.
5 Secuencia de plataformas.
6 Nave cuarentena (interior 1). Evita a los enfermeros militares y sube a la nave, descubre la puerta (punto 15), que no podrás abrir, y vuelve a salir.
7 Dirígete a la cascada.
8 Sube al barco para atravesarlo.
9 Llegas a Killer Expo, donde debes hablar con la recepcionista.
10 Pasa por el detector de armas.
11 Pasea por las calles de Killer. Lee todos los globos informativos y ten cuidado con los robots del Virtua Circus.
12 Habla con el vendedor de tanques y síguelo.
13 Dirígete a Torture World (interior 2) para averiguar cómo abrir la puerta de la nave cuarentena (con la bola de energía). Salta de plataforma en plataforma hasta llegar a la sala de torturas (tendrás que disparar a los robots para eliminarlos), habla con los torturados, toma la «mega energía» y vuelve a salir.



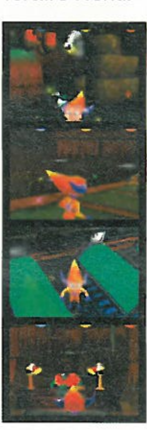


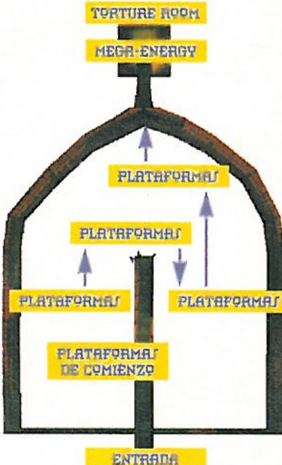




TORTURE WORLD

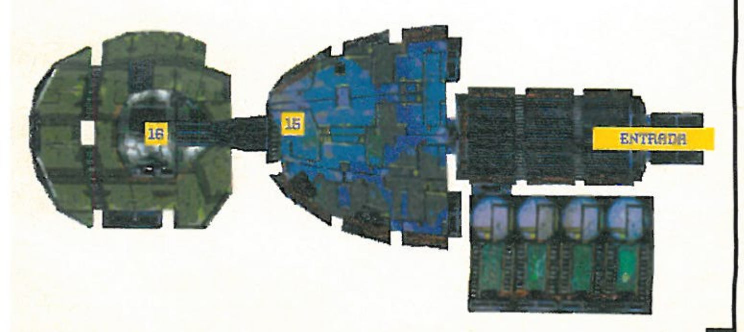
14 Vuelve a la nave cuarentena (interior 1) subiendo a la embarcación que se encuentra a la salida de Torture World.





NAVE CUARENTENA

15 Desactiva la puerta con la bola de energía.
16 Habla con el saboteador. Sal de la nave cuarentena.
17 Vuelve a ver al vendedor de tanques por el mismo camino (siguiendo los puntos 6 y 7), toma la embarcación, ya que la aduana está bloqueada, y dispárale a las patrulleras marítimas.



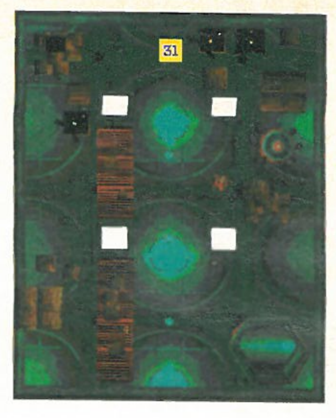
18 Activa los robots saboteadores, sigue al tanque gigante, súbete a él y salta sobre el Misil Center.

19 *Utiliza Willfly en el centro de misiles* para dirigir a éstos sobre objetivos vivos. Para ello tendrás que volar hacia el muro desde el que se tiran los misiles y hacer que te sigan hasta los objetivos. Con cada impacto, los objetivos avanzarán hasta el muro, permitiéndote así subir hasta la terraza.

20 En la terraza, coge el pase del general que se encuentra cerca de los tres generales. Dirígete al simulador de guerra.

21 Para destruir los tanques que te impiden avanzar, utiliza los misiles con cabeza inteligente, que deberás haber activado desde las torretas de misiles. Estos te perseguirán mientras corres, y así podrás dirigirlos hacia los enemigos.

22 En el War Simulator, habla con el guardia para que te deje entrar con la tarjeta del general.



WAR SIMULATOR

23 Habla con la recepcionista.

24 Habla con el general.

25 Destruye uno o los dos campos. Esto te permitirá utilizar uno de los portaaviones para desplazarte por las islas sin que te toquen.

26 Habla con el general.

27 Lo mismo que en el punto 25.

28 Habla con el general.

29 Atrae al robot que se parece a Goldorak hacia los robots que se parecen a Godzilla. Goldorak es más rápido que tú, utiliza los edificios para frenarlo.

30 Atrae al robot Goldorak hacia los robots Godzilla. Cuando ya no quede ninguno Godzilla, entrará en el laboratorio secreto.

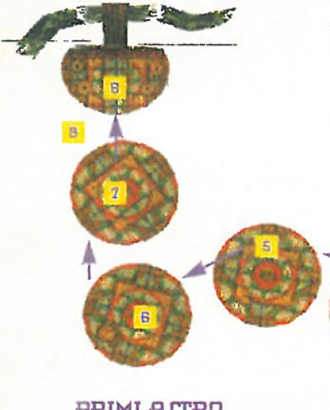
LABORATORIO SECRETO

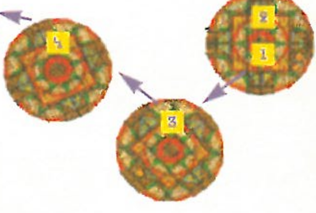
31 Empuja al news robot.



MUNDO 3 PRIMITRON

OBJETIVO
Encontrar el Huevo Sorpresa

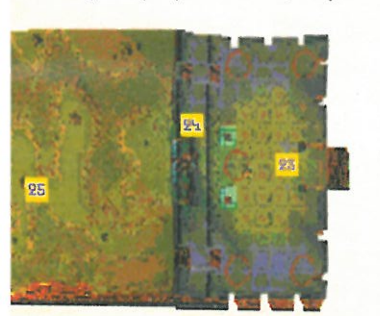




PRIMI ASTRO

OBJETIVO: Encontrar la entrada de la jungla (Primi Jungle).

1 Llegada por el haz de luces.
2 Dispara a la marca que hay en el árbol, sube a él y déjate catapultar hacia la siguiente plataforma.
3 Haz que el animalito riegue el árbol (para que pueda crecer) empujándolo hacia él. De nuevo, dispara sobre la marca que hay en el árbol, subete a éste y déjate catapultar hacia la siguiente plataforma.
4 Dispara a los fotógrafos para impedir que molesten al animal (caerán al vacío). Salta sobre la siguiente plataforma.



5 Sube a la torre y haz que el animal baje a la plataforma. Otra vez tendrás que impedir que los fotógrafos molesten al animal, disparándoles para que caigan al vacío. Haz lo mismo que en el punto 3.
6 Dispara al árbol número 7 (éste se doblará y te permitirá pasar a la siguiente plataforma). Vuelve a disparar al árbol para continuar en la siguiente casilla.
8 Habla con los aventureros y con el vigilante que está en la puerta. Este te abrirá la puerta, con lo que por fin podrás entrar en tu siguiente objetivo: Primi jungle.
9 Utiliza el taxi para volver al principio de Primi Astro por si has olvidado recoger algún bonus.

PRIMI JUNGLE

OBJETIVO: Encontrar el Huevo Sorpresa.

10 Dispara sobre los matorrales para que se transformen en estacas. Si disparas sobre las estacas, podrás hacerlas caer en la lava y de esta forma pasar el río de lava saltando sobre ellas. Las hojas del suelo son carnívoras, ¡¡ten cuidado!!

11 Utiliza las estacas para pasar sobre la lava, pero ten cuidado con los torniquetes. Coge los bonus de vuelo para pasar el torniquete.

12 Dispara sobre los matorrales para que caigan a la lava y puedas saltar sobre ellos para continuar.

13 Coge los 2 bonus de vuelo para pasar al siguiente barracón. Los bonus se encuentran en una pequeña isla.

14 ¡Ten mucho cuidado con las setas!

15 Esquiva con cuidado los huevos que lanza el ave.

16 Utiliza los matorrales como en el punto 12 y pasa saltando. Debes demostrar tu habilidad.

17 Utiliza la hoja de la izquierda para pasar sobre la lava.

18 En el pueblo, habla con los indígenas. ¡Cuidado con el gorila!

19 Haz uso de los árboles como en Primi Astro. Utiliza el animalito que hace crecer a los árboles.

20 ¡Cuidado con las mandíbulas!

21 Utiliza de nuevo las hojas para pasar sobre la lava.

22 En el pueblo, habla con los indígenas y ten cuidado con el gorila.



23 Utiliza el árbol que se encuentra cerca del barranco, a la izquierda, para coger los bonus que están encima de la plataforma (bonus de vuelo). Utiliza este mismo árbol para pasar por el barranco siguiente. Coge los bonus de vuelo y así poder pasar sobre el río de lava.

24 Encima del barranco, ten mucho cuidado con las setas.

25 Deberás ayudarte del árbol para alcanzar el Virtua Camp.

26 Coge el pase en el Virtua Camp.

27 Dispara sobre los Virtua Robots.

28 Utiliza este árbol para pasar de nuevo sobre la lava.

29 Debes hacer lo mismo que en la casilla anterior, pero en esta ocasión además hay que hacer crecer a los árboles.

30 Tendrás que llegar a esta plataforma. Podrás ver cómo el ave comienza a aparecer ante ti.

31 Recupera los bonus y dispara sobre todos los Virtua Robots. Nada se interpondrá entre ti y el huevo.

8 49 0 100
8 25 0 100
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31

MUNDO 4 **ULTIMACRASH**

OBJETIVO

Encontrar a Leika

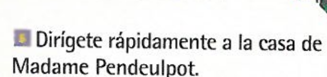
1 Llegada por el haz de luces. Escucha lo que dice Pendeulpot.

2 Acércate a la bomba y aléjate mientras el fantasma la hace explotar.

3 Dispara al fantasma para que haga explotar la bomba y los restos de nave que bloquean el paso.

4 Colócate entre el fantasma con el bate de béisbol y el receptor que se encuentra en la casilla nº5. Cuando tengas una buena alineación, toca al base, que te lanzará hasta las manos del receptor.





5 Dirígete rápidamente a la casa de Madame Pendeulpot.

6 Dispara sobre el fantasma con el hacha para atraerlo hacia la bomba. Hay que estar alejado de ella cuando la golpee, ya que sino serás alcanzado por la explosión.

7 Colócate sobre el ventilador y, cuando se active, salta sobre él y déjate propulsar para saltar hasta la plataforma superior.

8 Dispara sobre el fantasma con el hacha para atraerlo hacia la bomba. Aléjate cuando vaya estallar, evitando así que te alcance.

9 Salta sobre el robot para que coja una de las bombas.

10 Entra en el bar.

HAPPYBUMBAR

OBJETIVO: Encontrar la trampa para fantasmas.

11 Utiliza el Juke Box para poner un poco de música en el bar.

12 Dispara sobre las mesas para inmovilizarlas y empuja una de ellas hacia el fantasma. De esta forma saltará a otra mesa.



El propósito del juego es hacer que el fantasma llegue hasta la trampilla de la casilla 13 para que salte sobre ella y abra la salida.

14 Baja al piso inferior y vuelve a realizar el paso nº 12 para abrir la trampilla de la casilla número 15.

16 Dirígete hasta aquí para escuchar la conversación. Acto seguido, coge el aspirador para fantasmas.

17 Colócate detrás del panel para que los tiros del enemigo reboten en él mismo y se autoelimine con sus propios disparos (¡será tonto!).

18 Cuando el enemigo esté muerto, sal por la trampilla.

19 Activa este robot saltando sobre él para que vaya a coger la bomba.

20 Vuelve a la casa de Madame Pendeulpot.

21 Dispara sobre el robot que tiene la bomba para que la suelte delante de los restos de nave. Espera que la nave colisione con la bomba para liberar el camino.

22 Pasa por este anillo para acele-



rarte, corre hasta la casilla nº23 evitando que te alcance el cohete que te persigue.

23 Pasa por este anillo para volver a la velocidad normal y dar por finalizada la persecución.

24 Salta de nuevo sobre el robot para que coja la bomba.

25 Dirígete aquí para ver cómo Leïka es capturada por la nave.

26 Vuelve a este lugar y dispara sobre el robot para que suelte la bomba. Espera a que los restos de nave desaparezcan por la explosión.

27 Salta (otra vez) sobre el robot para que coja la bomba.

28 Vuelve a la casa de Madame Pendeulpot (esto es opcional, así que, si no quieres, no tienes que hacerlo).

29 Dispara sobre el robot para que suelte la bomba delante de los restos de nave, y espera a que los restos desaparezcan como consecuencia de la explosión.

30 Dirígete a este lugar y persigue al fantasma que lleva las llaves, que se dirigirá a uno de los recintos cuadrados. Con la ayuda del jugador de béisbol, entra en el recinto cuadrado. Debes continuar la persecución sobre el fantasma que lleva las llaves (que irá a otro recinto). Repite la maniobra hasta que éste llegue a la puerta que hay en la casilla nº 31. Abrirá la puerta. Entra.

32 Elimina todos los Virtua Robots y espera la llegada de un robot extremadamente gordo. Atráelo hasta la escalera de la casilla 33.

34 Salta aquí para alcanzar las plataformas que hay justo encima.

35 Acciona la palanca.

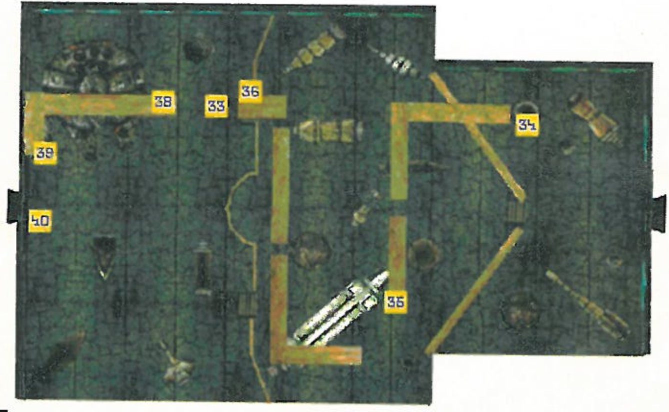
36 Empuja el bloque para que caiga sobre el robot gordo que has atraído hasta la escalera.

37 Salta sobre la barriga del robot para rebotar sobre la plataforma de la casilla nº 38.

39 Acciona la palanca.

40 Pasa por la puerta.

41 Avanza hacia el perro, aspíralo y sube al Space Circus. Si todo ha ido bien, en estos momentos estarás avanzando al siguiente nivel.



MUNDO 5 TECHNOMUM

OBJETIVO

Encontrar la máquina averiada

1 Llegada por el haz de luces.

2 Habla con el robot que vigila la entrada y provócalo para que golpee la puerta. Gracias a eso, la puerta se abrirá fácilmente.

3 Sigue las flechas rojas del suelo. Te indicarán el camino hacia el Museo de los Horrores (Mechanical Horror Museum). Habla con los habitantes.

4 Utiliza los robots gigantes que llevan trozos de camino para pasar de pasarela en pasarela. Para lograrlo, dispárales con intención de dirigirlos hasta el lugar en que deben dejar el trozo de camino. Si no quieres problemas, evita los robots mecánicos que deambulan por las calles de Technomum.

5 Evita el «Technomumien» en su robot bípedo.


VISTA DELANTE
9
CAR #2
CAR #1
12
8
10
VISTA DETRAS
11
13
14
16
15
17



6 Utiliza a los robots gigantes que llevan trozos de camino para llegar hasta el Museo de los Horrores.
7 Sal por la puerta del techo.

MUSEO DE HORRORES

OBJETIVO: Desactivar el campo de fuerza que protege la máquina averiada.

Los círculos de los planos indican los emplazamientos de los arcos eléctricos. Vista por delante:
8 En el primer piso: Desactiva los arcos eléctricos.
9 Para ello, empuja o dispara sobre el coche evitando que lo toquen los robots Mecánicos y los ascensores. Detén el coche disparándole. El coche debe detenerse lo más cerca posible de los arcos eléctricos. Una vez parado, sube al coche y dispara sobre los arcos eléctricos para poder desactivarlos.
10 Tienes que hacer lo mismo que en el punto 9, pero esta vez el coche debe dar toda la vuelta al museo.

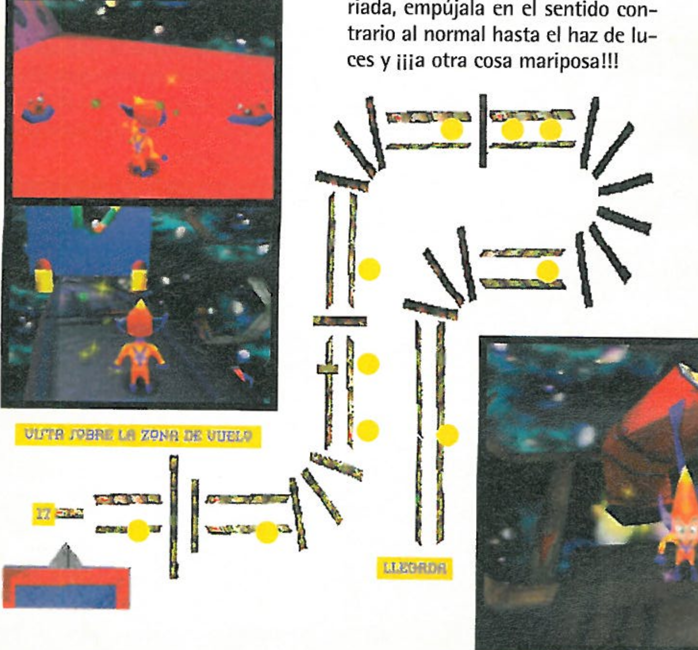
Vista desde detrás:
11 Sitúate en la planta baja.
12 Lo mismo que en el punto 9.
13 Lo mismo que en el punto 10.
14 **15** Para estos dos arcos no te sirve el coche. Ten cuidado con los dos vigilantes que hay aquí.
16 Ahí está la máquina averiada, pero está bien protegida por los robots-policía. Lee el globo informativo antes de continuar.
17 Dirígete a la zona de vuelo para encontrar la solución. Para ello, sigue las flechas rojas.

ZONA DE VUELO

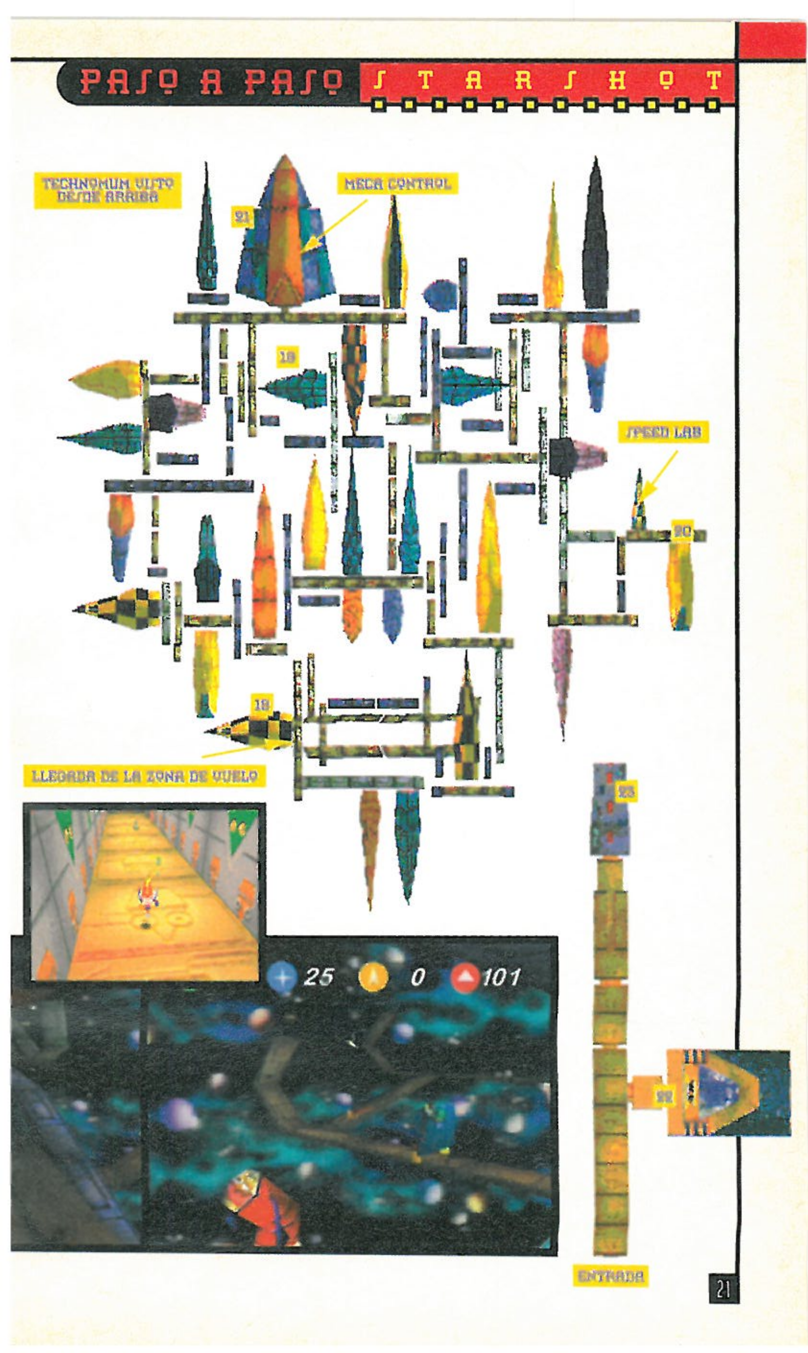
OBJETIVO: Alcanzar los trozos de carretera superiores de Technomum. Encontrar el Meca Control y el Speed Lab.

Evita a los robots mecánicos para coger los bonus de vuelo y poder terminar con la zona de vuelo.
Los círculos en el mapa representan los robots mecánicos.
Vista desde arriba de la zona de vuelo: Technomum visto desde arriba
Sigue las flechas rojas. Ten mucho cuidado con los robots mecánicos y los Virtua Robots.
Meca Control: Este es el cuartel general de los robots. Para entrar debes ser más rápido que el robot mecánico, para lo que tendrás que encontrar el *Speed Lab (laboratorio de velocidad).*

Llegada a la zona de vuelo;
Speed Lab: Entra en el Speed Lab. El tiempo que resta aparece en la parte superior derecha. Debes darte prisa en entrar en Meca Control antes de que se agote el tiempo.
Entra en Meca Control.
Descubre el terrible secreto de los robots mecánicos (lo de «terrible» es para darle algo de dramatismo).
Sal del Meca Control. Líbrate de los robots Mecánicos empujándolos al vacío. Dirígete a la máquina averiada, empújala en el sentido contrario al normal hasta el haz de luces y ¡¡¡a otra cosa mariposa!!!



VISTA SOBRE LA ZONA DE VUELO


TECHNOMUM VISTO DESDE ARRIBA
MECA CONTROL
21
19
SPEED LAB
20
18
LLEGADA DE LA ZONA DE VUELO
23
25
0
101
22
ENTRADA

MUNDO 6 **T I E R R A**

OBJETIVO

Encontrar el último ser humano vivo

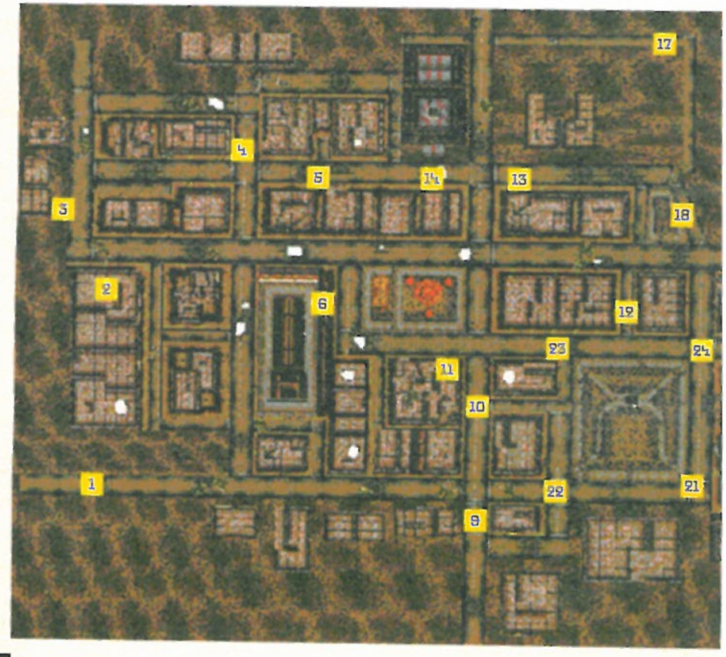
1 Zona de llegada/aterrizaje. Elimina a los dos robots para que el muro láser baje. Salta por encima de dicho muro.

2 Salta en el interior de la ropa de marciano para poder pasar el muro láser.

3 Despierta al robot gigante por medio de tus disparos, y luego llévalo cerca de la bomba de la casilla nº4, esquivando al mismo tiempo sus tiros.

4 Cuando el robot gigante esté cerca de la bomba, dispara sobre ella. El robot, herido, se derrumbará. Salta sobre la cabeza de éste para que se incorpore. Salta por encima de la pared láser. Atención, más vale que no te encuentres cerca de la bomba cuando explote.

5 Destruye a los dos robots que se encuentran en el interior del muro láser y espera a que el muro desaparezca. Salta dentro de la ropa de





marciano. Pasa de nuevo el muro.
■ Elimina al marciano que protege la entrada del cine. Debes destruir sus tres armas para que el marciano explote. Ahora ya nada te impide entrar en el cine.
■ Ya dentro del cine, destruye el proyector. Los marcianos, al quedarse sin proyección, abrirán la puerta de la casilla ■. Ahora ya puedes escapar por esa puerta.



■ Dispara varias veces sobre el camión para empujarlo hasta la casilla ■. Salta sobre el camión para pasar sobre el muro láser.
■ Sube a esta plataforma y dispara al platillo. Caerá un marciano. Lucha con él y, cuando lo derrotes, quedará su traje. Utilízalo para intentar pasar el muro láser.
■ Despierta al robot gigante y atráelo hasta la casilla ■. Dispara sobre la bomba y utiliza el robot como ascensor para pasar el muro láser.
■ Destruye las dos metralletas que protegen la entrada del banco disparando cuatro veces sobre cada una de ellas. Entra en el banco.
■ Empuja la caja y pulsa el botón que se encuentra en la parte trasera. Sal por la casilla ■ cuando se hayan ido los marcianos.
■ Elimina los dos robots para que el muro láser desaparezca.
■ Utiliza la ropa de marciano para pasar el muro.
■ Sube al edificio para disparar sobre el platillo y elimina al marciano que caerá de éste. Salta sobre el platillo, que se desplazará, para poder pasar la pared láser.

Dispara sobre el robot gigante para atraerlo hasta la casilla nº21.

Dispara sobre la bomba, utiliza el robot como ascensor, salta sobre el platillo que se dirige hasta la casilla nº22 (te llevará hasta ella).

Salta sobre el siguiente platillo.

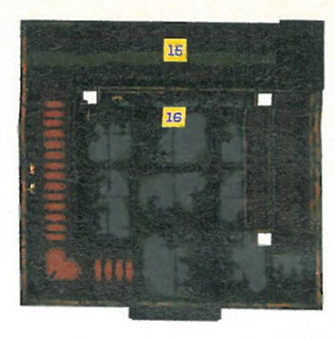
Salta sobre el siguiente platillo.

Salta del platillo y coge la ropa de la casilla 25. Pasa el muro con la ayuda de la ropa.

Utiliza este túnel para llegar hasta la casilla nº27.

Dispara sobre la bomba y utiliza el robot como ascensor para subir hasta el techo de la prisión. Después de hablar con los marcianos, dirígete a la casilla nº28.

Dispara sobre la casa. Cuando se derrumbe, vete al sótano. Habla con el escritor, te seguirá y podrás decir que has completado la misión.



MUNDO 7 VIRTUA CIRCUS

OBJETIVO

Encontrar la entrada de la nave espacial

Llegada por el haz de luz.

Dirígete al robot situado en este punto y guíalo para que vaya a apagar los reactores que te obstruyen el paso.

Acércalo hasta aquí para que apague el reactor.

Dispara sobre el cable del robot para destruirlo.

Dispara tres veces sobre cada cañón para inmovilizarlos.

Deberás utilizar de nuevo el robot para apagar el reactor.

Dispara sobre los cables de los robots para destruirlos.

Por última vez, utiliza el robot para apagar el reactor.

El robot quedará destruido, pero no importa porque ya no lo necesitarás en ninguna otra ocasión.

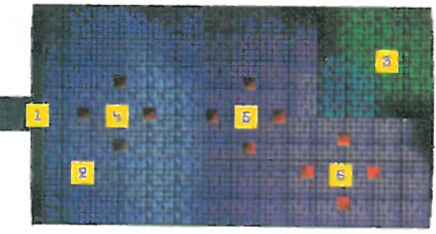


10 Espera a que el fuego de los reactores esté al mínimo para pasar. Ya que todos los reactores funcionan de forma secuencial, no te será difícil prever este momento.
11 Evita los reactores móviles. Los pequeños reactores que se mueven en el suelo se pueden destruir muy fácilmente.
12 Guía al robot situado en este punto para que apague los reactores que están delante de ti.
13 Utilízalo para apagar el reactor.
14 Inmoviliza los cañones disparándoles 3 veces.
15 Utiliza otra vez el robot para apagar el segundo de los reactores.
16 Esta es una entrada secreta. Sólo se abre si se ha recuperado previamente la tarjeta Virtua en el nivel Primitron (sentimos no haberte avisado con anterioridad).
17 Dispara tres veces sobre el bloque para detenerlo. Si deseas destruirlo, deberas empujar (con tus disparos) el bloque inmovilizado hasta uno de los reactores.
18 Apaga con el bloque este reactor.
19 Entrada al interior del Virtua Circus. ¡Misión cumplida!

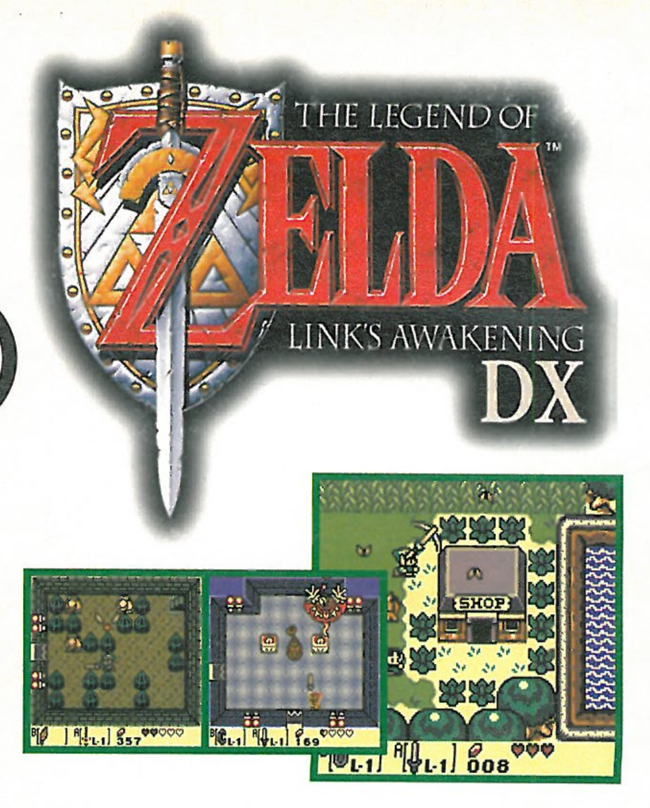
MUNDO 8 WOLFGANG

OBJETIVO

Vencer al malvado Wolfgang Von Ravel

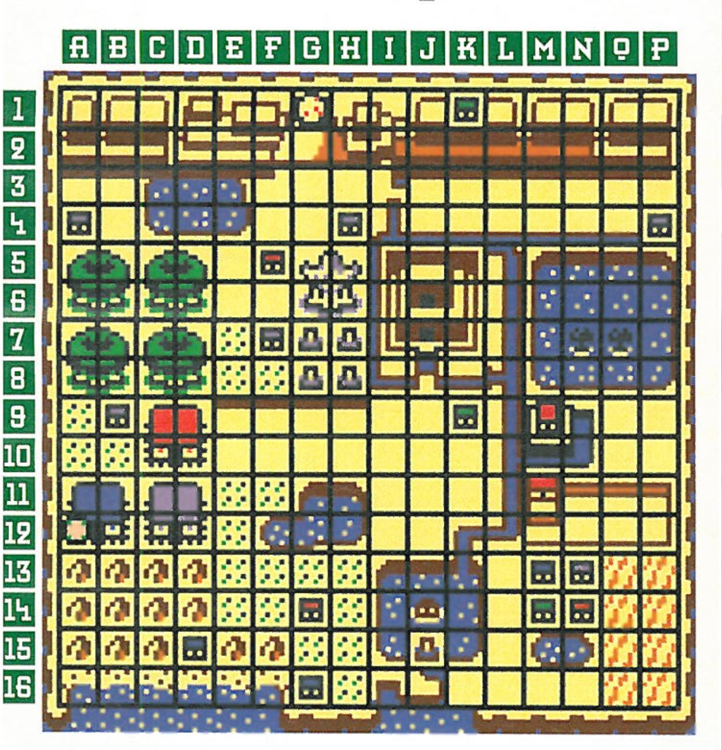


Este es el interior del Virtua Circus.
1 Llegada al lugar por esta puerta.
2 Evita las placas con pinchos que hay en el suelo. Estas se pueden destruir fácilmente.
3 Dirígete hasta la plataforma verde utilizando los bonus de vuelo. Destruye la nave de Wolfgang disparando a los reactores de propulsión. Cuando la nave esté destruida sigue a Wolfgang a la casilla nº4.
4 Dirígete hacia una de las plataformas rojas para disparar a Wolfgang y empujarlo hacia el cable eléctrico. Cuando se electrocute, correrá hasta la casilla nº5.
5 Dispara sobre Wolfgang para que caiga en el cable eléctrico. Cuando se electrocute, irá a la casilla nº6.
6 Dispara sobre Wolfgang para empujarlo hacia el cable eléctrico. Tras esto, irá a la casilla nº3.
Cuando Wolfgang vuelva a la casilla nº3, se crearán cinco Starshot virtuales. Debes disparar cinco veces sobre cada uno de ellos para destruirlos. La táctica consiste en no parar de correr. ¡Cuando los hayas destruido habrás ganado!



SEMEJANTE REEDICION POR PARTE DE NINTENDO NO MERECE MAS QUE UNA EXTENSA GUIA EN LA QUE EXPLICAR, DETALLADAMENTE, COMO LLEGAR AL FINAL DE LA AVENTURA. POR PROBLEMAS DE ESPACIO HEMOS TENIDO LA NECESIDAD DE DIVIDIR LA GUIA EN DOS PARTES, PERO NO OS PREOCUPEIS, EL PROXIMO MES LE DAREMOS FIN CON EL RESTO DE MAZMORRAS Y ALGUNA SORPRESA MAS.

The Legend of Zelda es, posiblemente, la más divertida, larga y compleja aventura de cuantas han pasado por Game Boy. La llegada de Game Boy Color ha supuesto la reedición de esta gran aventura, a la que se le han añadido ciertas características que lo hacen, si cabe,



aún más divertida y compleja. Para empezar, no son sólo ocho las mazmorras que habrá que completar, ya que NINTENDO ha incluido una novena, secreta, que por supuesto os mostraremos en estas páginas. Por desgracia, el espacio es nuestro gran enemigo, por lo que hemos decidido dividir la guía en dos partes. En esta primera encontraréis varios mapas de la isla y la descripción de los principales objetos del juego. Además os destriparemos las primeras mazmorras del juego. Para el mes que viene os reservamos las mazmorras restantes, la mazmorra exclusiva de ZELDA DX, así como la localización de todas las piezas de corazón y caracolas. También os mostraremos cómo conseguir todas las fotos (o retratos) de esta excelente versión. Disfrutad.

SUPERMAPA

LEYENDA

CR	CRAZY TRACY'S HEALTH SPA
DS	DREAM SHRINE
FS	FISHING POND
H	HOUSE BY THE BAY
HE	HEN HOUSE
HU	WITCH'S HUT
LI	VILLAGE LIBRARY
MA	MARIN & TARIN'S HOUSE
ME	MADAM MEOWMEOW'S HOUSE
MN	SEASHELL MANSION
OL	OLD MAN ULAIRA'S HOUSE
PH	STEP RIGHT UP & GET YOUR SOUVENIR PHOTO
QH	QUADRUPLET'S HOUSE
R	RICHARD'S VILLA
RA	RAFT SHOP
S	SALE'S HOUSE O'BANANAS
T	TELEPHONE BOOTH
TR	TRENDY GAME
TS	TOWN TOOL SHOP
WE	WEIRD MR. WRITE
WI	WIND FISH EGG

MAZMORRAS

L1	D14	TAIL CAVE
L2	E3	BOTTLE GROTTO
L3	F12	KEY CABERN
L4	L3	ANGLER'S TUNNEL
L5	J14	CATFISH'S MAW
L6	M9	FACE SHRINE
L7	O1	EAGLE'S TOWER
L8	A2	TURTLE ROCK

A B C

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

TAL TAL MOUNT

L8 T

GOPONGA

WE T

MYSTERIOUS WOODS

FS QH

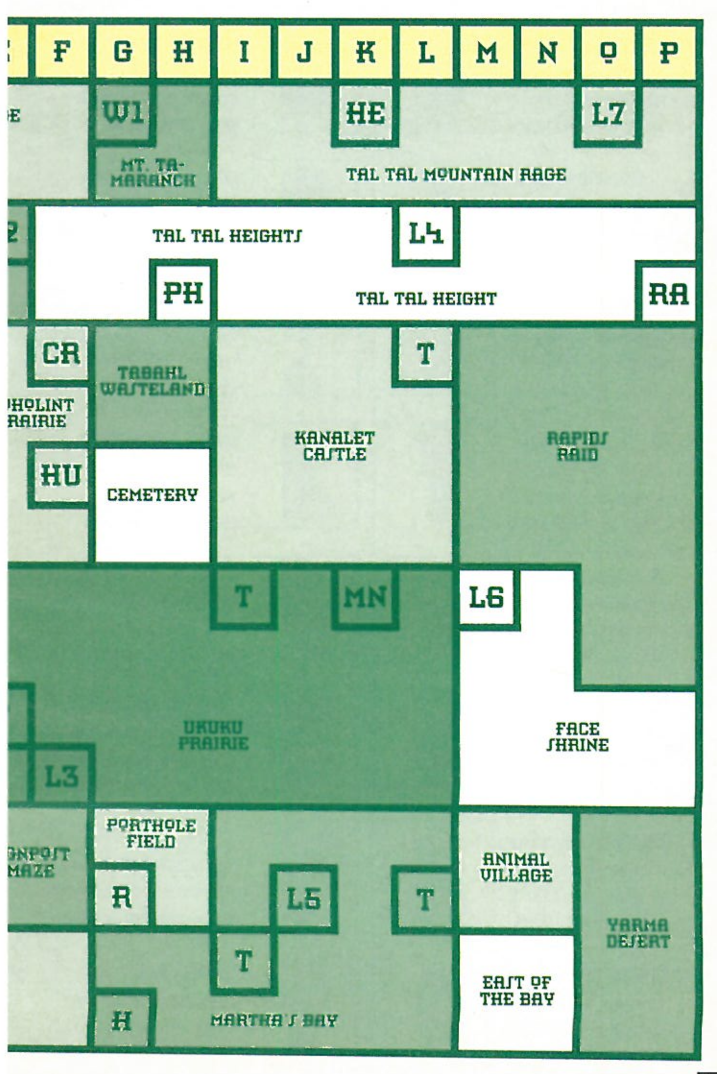
MABE VILLAGE

ME MA

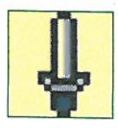
LI OL T

SOUTH OF THE VILLAGE

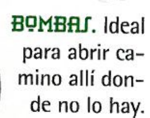
TOROMBO SH


F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
W1
HE
L7
MT. TA-MARANCH
TAL TAL MOUNTAIN RAGE
TAL TAL HEIGHTS
L4
PH
TAL TAL HEIGHT
RA
CR
TABAHL WASTELAND
T
KANALET CASTLE
RAPIDS RAID
HU
CEMETERY
T
MN
L6
UKUKU PRAIRIE
FACE SHRINE
L3
PORTHOLE FIELD
ANIMAL VILLAGE
R
L5
T
YARNA DESERT
T
EAST OF THE BAY
H
MARTHA'S BAY

OBJETOS



ESPADA. Es el arma principal de Link. Tienes hasta 9 niveles de potencia.



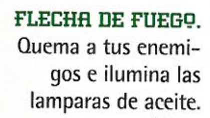
BOMBAS. Ideal para abrir camino allí donde no lo hay.





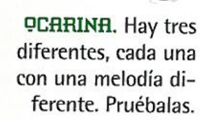
ARCO. Es útil sólamente si dispones de flechas con las que lanzar.



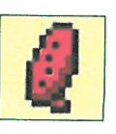


FLECHA DE FUEGO. Quema a tus enemigos e ilumina las lamparas de aceite.





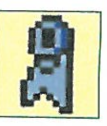
OCARINA. Hay tres diferentes, cada una con una melodía diferente. Pruébalas.



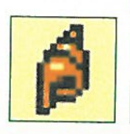
PALA. Excavar en ciertos lugares puede suponer el encontrar curiosos objetos.



ALETAS. Una vez dispongas de las aletas, podrás nadar y bucear por los lagos.



CARACOLAS. Si las encuentras todas, serás recompensado convenientemente.



ESCUDO. Perfecto para repeler a los enemigos antes de usar la espada.

BRAZALETE. Permite coger objetos pesados, como rocas, jarros, etc.

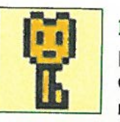
FLECHA. Ideal para acabar con enemigos que se encuentran a cierta distancia.

PEGASUS BOOTS. Para realizar saltos más largos y evitar duros obstáculos.

PLUMA. Hasta que no la consigas, Links será incapaz de saltar un sólo palmo.

POCION MAGICA. Utilízala donde creas que puede funcionar, con las lámparas...

MUÑECO YOSHI. Entregaselo a la madre de los cuatrillizos para conseguir algo.



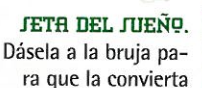
LEVEL KEYS. Te permiten entran en cada una de las mazmorras del juego.

PLUMAS DE ORO. Reune cinco y entregaselas a Richard, el dueño del castillo.

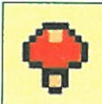


COMIDA DE PERRO. Cambialá en Sale's House O'Bananas por el item que está justo a la derecha de éste.





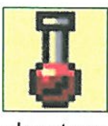
SETA DEL SUEÑO. Dásela a la bruja para que la convierta en Poción Mágica.



RUPIAS. Las necesitaras para comprar determinados objetos, como la pala.



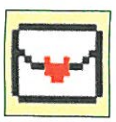
MEDICINA. Cómprasela a Tracy. Si dispones de ella, tu nivel de energía se repondrá por completo al agotarse.



ESCALERA. Habrá una ocasión en que abras un pasaje y necesites una...



CARTA. A Mr. Write le encanta escribir cartas, pero nunca le contestan. A lo mejor tu podrías enviarle alguna.



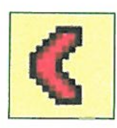
COFRE. En su interior encontrarás llaves, mapas, brújulas, rupias y mucho más.



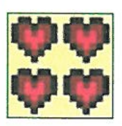
LAZO. Entrégaselo al Bowwow que está en la cabaña, te lo agradecerá.



BANANAS. Gracias a ellas, Kiki y sus amigos te construirán un puente para entrar en el castillo Kanalet.



BOOMERANG. Este arma te permite eliminar enemigos a larga distancia.



CORAZONES. Indican el nivel de energía con que cuentas en ese momento.



BOWWOW. Durante el escaso tiempo que avanzará a tu lado, se convertirá en tu mejor arma de ataque.



GANCHO. Si quieres dedicarte a la pesca seriamente, seguramente necesites uno.



PIEZAS/CORAZON. Sirven para aumentar el nivel máximo de energía. La mayoria no dará más que un cuarto.



INSTRUMENTOS. Necesitas recoger los ocho existentes, uno en cada mazmorra.

MABE VILLAGE

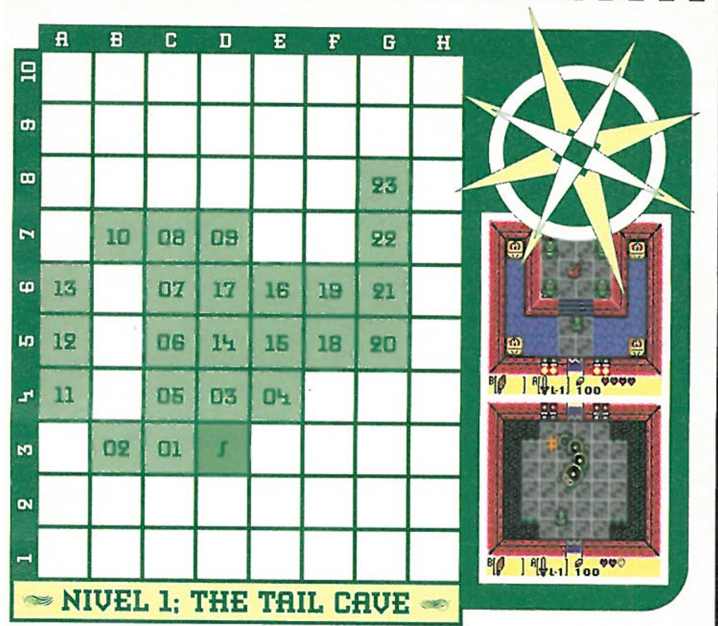
Habla con Marin y después con Tarin, para que éste último te entregue el escudo (SHIELD). Habla también con Madame Meowmeow en la casa (B11), con la mujer de Ulrira (B12) y con la madre de los cuatrillizos (C9). Esta última te pedirá un muñeco de Yoshi (YOSHI DOLL) que deberás ganar en la tienda (D12). Antes, acércate a la librería (A12) y lee todos los libros que te sea posible. Estos son «Auto Map and Memo Guide Book», «Selecting the item that's right for you», «Secrets of the Whirling Blade», «Fun with Bombs», «Properties of Warp Holes», «How to Handle your Shield» y «Dark Secrets and Mysteries of Koholint». Este último tiene una letra muy pequeña que todavía no puedes leer. Puedes echar un vistazo también a «Atlas of Koholint Island» para conocer un poquillo la Isla Koholint. Ahora debes acercarte a Toronbo Shores para recoger tu espada (SWORD).



TOROMBO SHORES

La espada se encuentra en una parte de la playa (C16), y para llegar a ella, lo mejor es acercarse hasta la pantalla del pozo (A11) y desde allí bajar hasta la playa (A16) para después continuar dos pantallas más hacia la derecha. Utiliza el escudo para mover el erizo de mar y así po-





der coger la espada. Antes de cogerla, aparecerá un búho que, además de contarte una pequeña historia, te indicará que te muevas hasta Mysterious Forest, algo más al norte. Por el momento, vuelve a Mabe Village.

MABE VILLAGE

Otra vez en el pueblo, ve a la Trendy Shop (D10) y gana un muñeco Yoshi (Yoshi Doll). Necesitarás entregar diez rupias para poder jugar. Las podrás encontrar matando enemigos o cortando arbustos y demás vegetación. Entrégale el muñeco Yoshi a la madre de los cuatrillizos (C9), quien a cambio te dará un lazo (The Ribbon). Antes de marchar hacia Mysterious Forest puedes recoger la primera pieza de corazón (Piece of Heart), buscar la primera caracola (Sea Shell) y de paso practica la pesca en Fishing Pond (B9). A partir de ahora, ya no te avisaremos cuándo debes ir a por los corazones y las caracolas. Es mejor que mires la lista con su localización, que aparecerá el mes próximo.

MYSTERIOUS FOREST

En el bosque, lo primero que aparecerá será el búho (A9). Acto seguido, dirígete a la entrada a la cueva (C7). En el interior, continúa por el pasillo buscando la salida. Al salir, te encontrarás en (A6). Coge la seta (Toadstool) y vuelve a la en-

trada de la cueva. Ahora debes ir a la cabaña de la bruja (Witch's Hut), situada en (F7). Allí entrégale la seta a la bruja, que a cambio te dará la poción mágica (MAGIC POWDER).



Utiliza la poción sobre la mofeta que hay en la pantalla (A6) en Mysterious Forest. Al hacerlo, ésta se transformará en Tarin. Ve a la pantalla superior (A5) y recoge la llave de la Tail Cave del interior del cofre. Ahora vuelve a Mabe Village y entrégale el lazo al pequeño MeowMeow que hay en la cabaña, justo al lado de la casa de Madame MeowMeow (B11). Al hacerlo te entregará la comida para Perros (DOG FOOD). Ve a Sale's House O' Bananas (D15), donde podrás cambiar la comida para perros por BANANAS. Ahora ya puedes entrar en la primera mazmorra, Tail Cave, situada en (D14).

TAIL CAVE

J. Ve a la izquierda
1. Destruye a todas las tortugas y recoge la llave (SMALL KEY).
2. Acaba con las burbujas verdes. Recoge la brújula (COMPASS) que hay en el interior del cofre.
3. Despeja la habitación, pulsa el interruptor y recoge la llave pequeña (SMALL KEY) del interior del cofre.
4. Acaba con los enemigos y recoge el mapa (MAP) del cofre que aparece.
5. Destruye a los enemigos para abrir la puerta del norte.
6. Acaba con el gusano y coge el dinero.









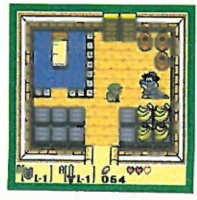


7. Abre la puerta superior y entra por ella.
8. Ve hacia la derecha.
9. Sube a la parte superior y vuelve a la habitación número 8.
8. Empuja el bloque de la izquierda hacia la derecha y sal por la puerta.
10. Acaba con los enemgos y baja rápidamente por el pasadizo.
13. Coge la pluma del cofre (ROC'S FEATHER) que a partir de ahora te permitirá saltar. Para prácticar, coge el corazon con alas que hay en esa misma pantalla.
12. Salta para coger el corazón.
14. Coge la llave (SMALL KEY) del interior del cofre. Continúa hacia la derecha por el pasaje superior.
15. Ve hacia arriba.
16. Abre la cerradura y sigue por la izquierda.
17. Abre el cofre para recoger, por fin, la NIGHTMARE'S KEY.
15. Abre la puerta de la derecha y continúa avanzando por ella.
18. Ve por arriba.
19. Consigue tres símbolos iguales (golpeándoles con la espada) y recoge del interior del cofre que aparece el pico de piedra (STONE BEAK), que podrás utilizar con los búhos de piedra que hay dispersos por todo el nivel.
18. Ve por la derecha.
20. Acaba con el enemigo y sigue por la salida superior.
21. Utiliza la NIGHTMARE'S KEY en la puerta superior y entra en ella.
22. Acaba con el enemigo golpeándole en la cola repetidas veces.
23. Recoge el FULL MOON CELLO para pasar al siguiente capítulo. No ha sido tan difícil...











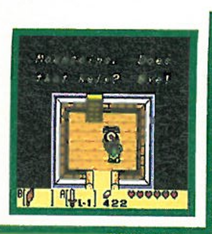




TAIL CAVE



El nivel al que te vas a enfrentar es, con diferencia, el más sencillo de todo el juego, y también uno de los que más rapidos finalizarás. Para empezar, y nada más salir de Tail Cave, te encontrarás de nuevo con el búho. Se sorprenderá de lo bien que lo estás haciendo (desde luego no confiaba en que pudieses hacerlo) y te indicará que el siguiente camino a tomar es Goponga Swamp, al norte. Antes, acércate a Koholint Prairie. De camino, los chavales que hay jugando junto a la biblioteca te contarán una cruel historia, por lo que te verás obligado a volver a Mabe Village. Ve a casa de Madame MeowMeow (B11) y habla con ella. Por lo visto han robado a su querido Bowwow, y según se cuenta, éste está hacia el norte, escondido en un recóndito lugar. Así pues, ve a la entrada a la cueva que hay en Tal Tal Heights, en la pantalla (F4). No es inspiración divina, no, si llamas por teléfono a Ulrira, ella te dará la pista que te conduce a la cueva. Puedes llegar a ella bordeando Goponga Swamp por su parte inferior derecha. En el interior de la cueva













	A	B	C	D	E	F	G	H
10								
9		17	16	18	19	20	22	
8			15			21		
7		13	14			25	24	
6		12					23	
5		04					11	
4		03	01	02	05	08	10	
3			ſ	09	06	07		
2								
1								

BOTTLE GROTTO

está el Bowow que buscas (y que habrás visto al comienzo del juego, al pasear por el pueblo). Así pues, lo único que debes hacer es derrotar a todos los guardianes que hay en el interior de la cueva. Tendrás que enfrentarte a una especie de jefe con un rodillo. Lo más que debes hacer con él es saltar para no ser golpeado y descargar tu espada inmediatamente sobre el enemigo. Una vez rescatado el Bowwow, vuelve a Mabe Village, donde Madame MeowMeow te permitirá que te lleves su Bowwow a dar un paseo (a partir de ahora te será de gran ayuda). El siguiente punto a visitar es la entrada al segundo nivel (E3) en Goponga Swamp. El Bowwow se zampará las plantas que te impiden el paso al interior de la mazmorra (y en general todo aquello que se mueva a su alrededor), así que ya no tendrás impedimento alguno para entrar. A continuación te damos las instrucciones para su finalización.

BOTTLE GROTTO

ſ. Ve por arriba.

1. Utiliza la poción mágica para encender las dos lámparas y de esta manera poder abrir la puerta de la

derecha. Acto seguido, entra.

2. Acaba con los dos Stalfos y coge la llave que cae del cielo (SMALL KEY). Abre la puerta oeste de la habitación de las lámparas y accede a la siguiente habitación.

3. Mata a los murciélagos y sigue por la puerta que hay al norte.

4. Abre el cofre y recoge el pico de piedra (STONE BEAK).

5. Utiliza el pico con el loro y golpea la bola de cristal con la espada. Esto hará que las plataformas cuadras que hay elevadas se replieguen, y viceversa. Ahora ve hacia el sur.

6. Golpea la bola de cristal, mata al fantasma y coge la llave que hay en el interior del cofre que aparece.

7. Coge la poción mágica (MAGIC POWDER). Pulsa el interruptor, abre el cofre para coger la llave y golpea la bola de cristal otra vez.

8. Mata a los dos enemigos. Para ello, sitúate junto a ellos espalda contra espalda. Mantén pulsado el botón de la espada y realiza el golpe especial. Cuando ambos enemigos hayan muerto aparecerá una llave. Deberás de desandar el camino y volver a entrar en esta habitación desde la pantalla número 5. Luego vuelve y continúa por la salida derecha.

9. Mata al enemigo y coge la brújula (COMPASS) del interior del cofre que aparece.

10. Ve hacia el norte.

11. Empuja los dos bloques morados hacia el centro. Esto hará que se descubra un pasaje. Baja por él.

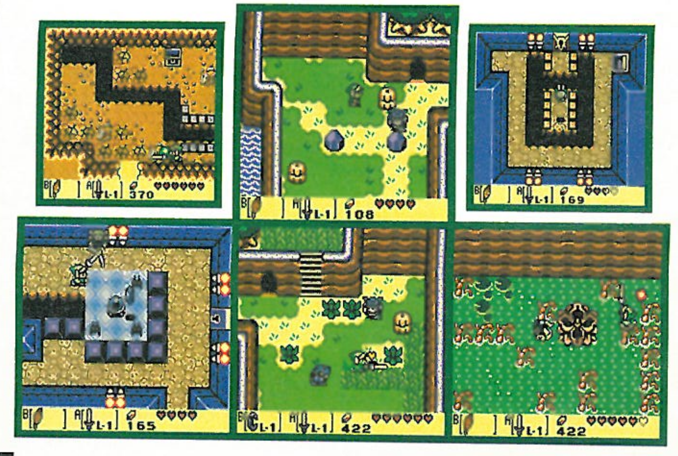
12. Sigue hacia el norte.

13. Mata al enemigo (no es muy difícil) y continúa por la derecha.

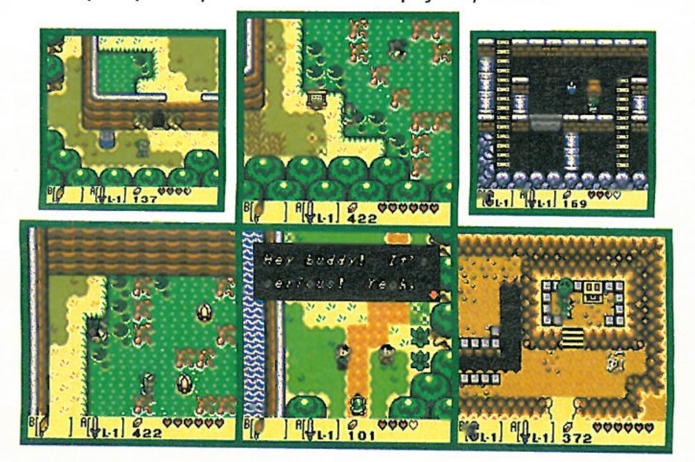
14. Ve por la salida superior.

15. Coge el mapa del interior del cofre y sigue por arriba.

16. Coge el saco de poción y el dinero del cofre. Ahora avanza por la izquierda.



17. Enciende las dos lámparas y coge el brazalete (Power Bracelet) del cofre que aparece al hacerlo.
16. Ve por el pasillo superior de los dos que hay en el lateral derecho de la habitación.
18. Golpea la bola de cristal un par de veces para poder coger la llave del interior del cofre. Aunque parezca difícil el cogerlo, detente a pensar un momento y verás que no es tan sencillo el movimiento a realizar. Tómatelo con calma.
19. Sigue hacia la derecha.
20. Golpea la bola de cristal y sigue por la puerta de abajo.
21. Esta habitación es un poco compleja si no se sabe realmente lo que hay que hacer. Es relativamente sencillo, pues sólo tienes que acabar con los enemigos en el orden correcto, es decir: conejo (con un jarro), murciélago y Stalfos. Para matar al conejo primero deberás retirar los bloques que le aprisionan. Si lo haces mal, no tienes más que bajar por la escalera y volver a subir. Los enemigos volverán a aparecer. Una vez hecho, coge la Nightmare's Key del cofre. Por cierto, a través de la escalera llegarás a la pantalla 14.
22. Mata a todos los enemigos (a los conejos lánzales jarros para eliminarlos) y baja por la escalera que queda al descubierto.
23. Introduce la Nightmare's Key y sigue hacia el norte por la puerta.
24. El enfrentamiento con el genio es muy sencillo. Cuando éste se introduzca en la botella, pégale a ésta un espadazo para inmovilizarla. Cógela y lánzala contra la pared. Hazlo tres veces para romperla. Cuando ya no haya botella, sólo deberás limitarte a golpear al genio. Cuando muera, ve hacia la izquierda para entrar en la estancia final.
25. Coge el Conch Horn y disponte a afrontar otro reto. La terrorífica y compleja Key Cavern.



MABE VILLAGE

Vuelve a Mabe Village para devolverle a Madame MeowMeow su Bowwow. En la tienda, compra la pala (SHOVEL) si no la tenías ya de antes, y algunas bombas. Acércate a Richard's Villa (G14) en Porthole Field, donde deberás hablar con Richard, que te pedirá que vayas a su castillo y le recuperes las cinco hojas de oro (GOLDEN LEAVES) que se encuentran ocultas en él. Así pues, vete a Kanalet Castle, pero de paso, acércate hasta la pantalla (K9), Seashell Mansion, el lugar donde, cada cinco caracolas, se te entregará una de «regalo». Al llegar a la entrada del castillo (J8) verás que no se puede pasar, ya que el puente levadizo está levantado. No te preocupes demasiado y ve dos pantallas a la derecha (L8) donde te encontrarás a Kiki el mono. Entrégale las BANANAS y sus compañeros construirán un puente para que puedas pasar al interior del castillo por una entrada secreta. Sobre el puente encontrarás el STICK A MONKEY, que deberás recoger para más adelante. El pasaje que da acceso al interior del castillo está al norte, en la pantalla (K5) del mapa. Entra y prepárate para buscar las cinco hojas de oro. La primera está en la pantalla (K6). Tan sólo debes acabar con el enemigo para que la hoja aparezca. La segunda está en (I6). Lánzale una piedra (de las que hay junto al muro) al pajarraco y después golpéale con la espada. Ahora entra en el castillo. La tercera hoja está en la segunda pantalla. Simplemente mata a los enemigos y aparecerá. Sube a la segunda planta. Coloca bombas al lado de las paredes con forma de guardián. Al explotar,

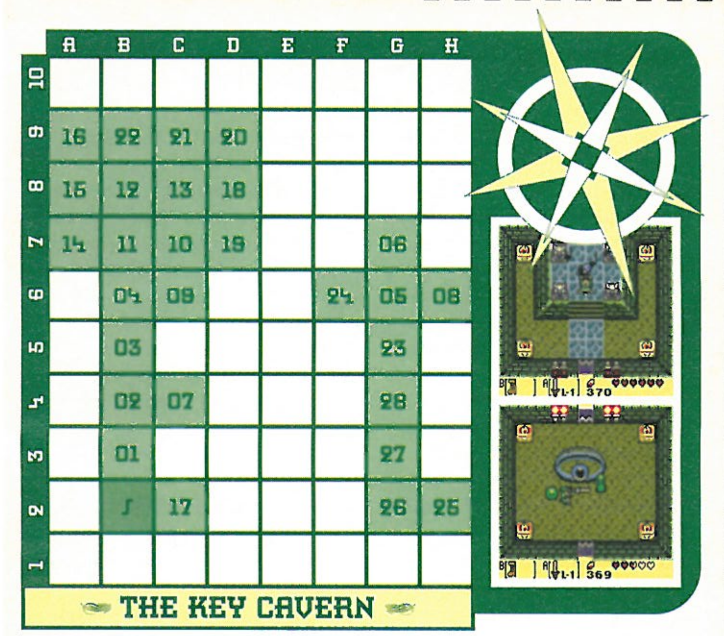










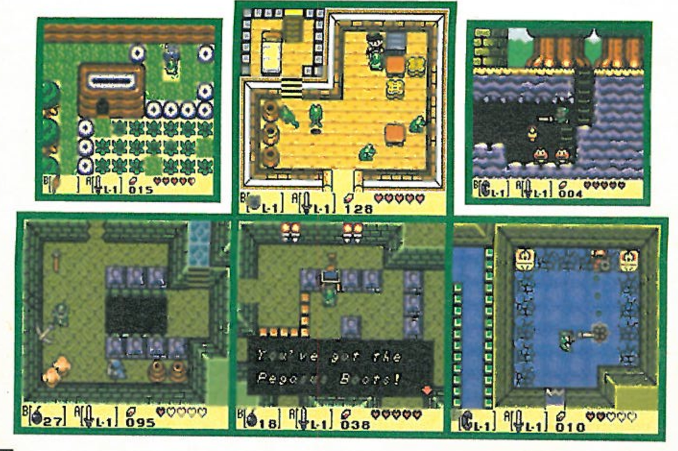


éstos volverán a la vida. Acaba con ambos ya que uno de los dos tiene la cuarta hoja de oro. Por último, sal al exterior de la segunda planta y entra por la puerta central. Lanza uno de los jarrones contra la puerta norte de la habitación. Esta se romperá y podrás entrar. Ya sólo te queda acabar con el enemigo que hay en el interior de la habitación y recoger la quinta hoja. Es hora de ir a ver a Richard a Richard's Villa (G14). Cuando le entregues las hojas, mueve la caja que hay en su habitación y entra a la cueva. Al salir de ella por la otra puerta encamínate hacia la estatua del búho (G13) y háblale (te costará un poco llegar hasta ella). Ahora cava con la pala justo delante de ella, encontrarás la Slime Key. Deshaz todo el camino andado y ve a insertar la llave a la entrada de la tercera mazmorra (F12). Para entrar en ella, ve hasta Richard's Villa y continúa por el este. Sube y desvíate hacia el oeste en la pantalla (H11). Baja una pantalla y atraviesa el lago. Llegarás a la entrada de la Key Cavern.

KEY CAVERN

S. Lanza un jarro a la puerta norte para romperla y entra por ella.
1. Destruye a los enemigos y coge la llave del interior del cofre. Ve hacia el norte por la puerta de arriba.
2. Acaba con las burbujas y sigue tu camino hacia el norte.

3. De nuevo te toca seguir avanzando hacia la parte norte.
4. Baja las escaleras.
5. Abre la puerta de la parte superior de la habitación y entra.
6. Destruye a los enemigos, coge la llave y golpea la bola de cristal. Vuelve a la habitación número 4.
4. Coge el pico de loro (STONE BEAK) del cofre. Ve hacia la pantalla número 7.
7. Coge el mapa del interior del cofre y ve a la pantalla 5.
5. Abre la puerta de la derecha con una de las llaves. Entra por ella.
8. Desciende por las escaleras.
9. Date una vuelta por la habitación, acaba con todos los enemigos que te aparecerán (casi todos serán burbujas) y recoge la llave. Sigue hacia el norte por la puerta.
10. Sigue hacia el oeste.
11. Destruye las babosas rojas y sigue hacia el norte por la puerta que hay en el norte.
12. Acaba con las serpientes acercándote a ellas e introduciéndoles bombas en la boca. Cuando mueran ambas, sigue por la derecha.
12. Mueve los bloques y toma las PEGASUS BOOTS (te permiten coger carrerilla) del interior del cofre. Ve hacia el sur, destruyendo las gemas verdes con las PEGASUS BOOTS.
10. Vuelve a la pantalla 11 y, desde allí, desplázate hacia el oeste.
14. Mata a los enemigos (acercándote rápidamente hacia ellos con las PEGASUS BOOTS) y recoge la llave. Luego avanza hacia el norte, hasta llegar a la pantalla número 16.
16. Recoge el saco de bombas y ve hacia el sur por las escaleras.
15. Coge las 50 rupias del cofre y desplázate hasta la pantalla que está al este de la entrada.
17. Utiliza las PEGASUS BOOTS para poder llegar hasta el cofre y recoger la llave. Ve a la pantalla 18.
18. Coloca una bomba en la punta



de la flecha y entra por la brecha que quedará en la pared.
19. Salta el precipicio. Para ello, deberás colocarte las PEGASUS BOOTS y la pluma (FEATHER). Ve hacia el norte por el estrecho pasillo.
18. Coge la NIGHTMARE'S KEY y corre a la pantalla 20, hacia el norte.
20. Destruye a los enemigos y continúa hasta la pantalla 21.
21. Coge la brújula (COMPASS) del interior del cofre. Coloca una bomba en el muro Oeste y entra por el hueco que queda.
22. Haz explotar las bombas con cuidado de que no te alcancen. Recoge la llave y ve a la pantalla 5.
5. Entra por la puerta de abajo.
23. Acaba con todos los enemigos (a algunos deberás lanzarles jarros) y coge la llave. Ahora ve a la pantalla número 24 y elimina a los enemigos acercándote muy rápidamente a ellos con la espada.
4. Entra por el pasillo de la cerradura hasta llegar al pasaje (llevas cuatro llaves, así que deberías poder llegar). En el pasillo, utiliza las PEGASUS BOOTS para hacer caer el bloque de piedra y poder pasar.
25. Acaba con los enemigos acercándote lentamente a ellos con la espada. Utiliza las PEGASUS BOOTS para destruir las gemas verdes. Sal por la puerta de la izquierda.
26. Utiliza la NIGHTMARE'S KEY para abrir la puerta norte.
27. Golpea la pared con las PEGASUS BOOTS para que el enemigo final aparezca. Golpéale en el centro con la espada para que el ojo se divida en dos. Cuando estén casi separados, utiliza las PEGASUS BOOTS para golpearlos y terminar de separarlos. Ahora ya sólo queda golpearles con la espada con cuidado de que no te caigan encima. Recoge el corazón y sigue hacia la pantalla del norte.
28. Recoge la SEA LILY'S BELL y finalizará el tercer episodio del juego.



YARMA DESERT

El siguiente paso es ir hasta un lugar tan alejado como Yarma Desert, en el sureste de la isla. Pero antes, vuelve a Mabe Village, ya que tendrás que encontrar algún tipo de música con el que amansar a las bestias que habitan por aquellas latitudes. En el camino, en la pantalla del panal de abejas (H9), te encontrarás con Tarin, que te pedirá el STICK A MONKEY que te entregó Kiki el mono en el anterior capítulo. Después de que Tarin salga huyendo, coge el panal de abejas (HONEYCOMB). Ahora sí, ve hasta Mabe Village. Ve a la pantalla que tiene la entrada a una cueva bloqueada (D9) y que está justo al este de la casa de los cuatrillizos. Mueve las rocas con el BRAZALETE y entra. Antes de meterte en la cama selecciona las PEGASUS BOOTS y la ESPADA, que te resultarán imprescindibles en tu aventura inmediata. Echate a dormir y entrarás en una especie de pesadilla de la que todavía no debes despertar. Para eliminar a los enemigos sin caerte, no tienes más que dejar pulsado el botón de las PEGASUS BOOTS y arrollarles con la ESPADA. Finalmente abre el cofre que hay en el centro y coge las 100 rupias que hay en su interior. El otro cofre, el de la habitación contigua, guarda otra recompensa, la OCARINA. Colócate el BRAZALETE en vez de las BOTAS y sal del sueño por donde entraste. Ve a ver a Marin (C10) para que te enseñe a tocar la melodía «Ballad of the Wind Fish», que te será necesaria más adelante. Ahora acercaté a las praderas de Ukuku (Ukuku Prairie) para encontrar el pasadizo (K11) que te llevará hasta Animal Village. La entrada está debajo de un arbusto. En el interior, ten cuidado con las aguas profundas (de tono más oscuro), ya que en ellas puedes ahogarte. Al salir te encontrarás en (L11), muy cerca de tu destino.







	A	B	C	D	E	F	G	H
10								
9								
8				22	21			
7		27		23	20		10	
6		26	18	19	15	07	09	
5		25	17	24	05	06	08	
4			16	03	04	14		
3			02	01	11	13		
2				S	12			
1								

THE ANGLER'S CAVE

ANIMAL VILLAGE

Entra en Animal Village y ve a la casa del oso (N14) que, a cambio del panal (Honeycomb), te entregará la piña (Pineapple) y además te dirá cómo despertar a la Morsa que duerme en la pantalla contigua a Yarma Desert (N16), impidiéndote el paso. La solución pasa por volver a Mabe Village y convencer a Marin de que te acompañe. Para llegar antes, puedes utilizar el Warp Hole de la pantalla (M15), que te dejará exactamente en (F10), justo al lado de pueblo. Ve a la pantalla donde Marin suele pasarse la vida cantando (C10). Cuando llegues podrás comprobar que no está, así que vete a su casa (F11) y lee la nota que hay sobre la mesa: «En la playa... Marin». La siguiente parada, obviamente, es la playa, en Torombo Shores, aunque para ser más exactos te diremos que Marin se encuentra en la pantalla (F16). Tras una enriquecedora charla con ella (con declaración de amor incluida), Marin te acompañará donde quiera que vayas. Así que llevalá a ver a la Morsa (N16) y haz que cante delante de



ella. El camino quedará despejado y Marin se marchará a Animal Village, así que de nuevo estarás solo. Entra en el desierto y ve hacia el norte, hasta la pantalla (N14) del mapa. Allí tendrás un enfrentamiento con una especie de gusano gigante. Destrúyelo y déjate absorber por las arenas movedizas. Aparecerás en una cueva donde está la ANGLER KEY, que te da acceso a la cuarta mazmorra del juego. Cógela y sal de allí. Aparecerás en (P13). Es hora de emprender camino a Tal Tal Heights, concretamente a la pantalla (L3), donde debes introducir la llave (ve también a la pantalla de la derecha, ya que hay un nuevo WARP HOLE). Al hacerlo, quedará descubierta una entrada a la que debes acceder desde la montaña, concretamente desde la entrada que hay en la pantalla (H2). Avanza por el interior de la cueva hasta encontrar una segunda salida. Cuando salgas al exterior, ve hacia el este hasta llegar a la pantalla (L2). Déjate caer y entra a la nueva cueva, que resultará ser la entrada a la cuarta mazmorra. Antes de hacer esto, entrégale a Papahl la piña (PINEAPPLE), quien a cambio te entregará una especie de flor (Hibiscus). Todo lo que sigue a continuación es la descripción de la cuarta mazmorra.



ANGLER'S TUNNEL

S. Ve hacia el norte.
1. Ahora hacia el oeste.
2. Recoge las bombas, te harán falta en las siguientes estancias. Ahora ve al este y desde allí al norte.
3. Ve por la derecha.
4. Sal por la parte superior.
5. Avanza hacia el este.
6. Finalmente hacia el norte.
7. Abre el cofre y consigue el mapa (por fin). Vuelve a la pantalla 6.
6. Salta sobre el precipicio y sigue por la salida de la derecha.
8. Coge la llave que hay en el cofre (coloca una bomba en el bloque para quitártelo de en medio). Avanza hacia el norte, pasando por la pantalla 9 y llegando hasta la 10.
10. Coloca otra bomba al lado del bloque de piedra y coge la llave del interior del cofre. Vuelve a la pantalla número 4, acaba con los enemigos y sigue por la puerta este.
11. Acaba con los enemigos, coge la brújula (COMPASS) y avanza hasta la siguiente estancia por el sur.
12. Coge la llave del interior del cofre. Ve al norte y luego al este.
13. Sigue hacia el norte.
6. Salta el precipicio con ayuda de las Pegasus Boots. Ya sabes, deja pulsado y, cuando estés justo en el borde, salta. Sigue hacia el norte.
7. Introduce la llave, desplaza el bloque y sal por el oeste.



15. Mata a los enemigos. Al hacer esto, una llave caerá desde el techo, precipitándose por un pequeño hueco... no te preocupes, ya la cogerás más tarde. Ahora ve hacia el sur dos veces y luego hacia el oeste, para llegar a la pantalla 3.

3. Sigue hacia el oeste.

16. Avanza hacia el norte.

17. De nuevo hacia el norte.

18. Ahora al este.

19. Coge la llave y vuelve a la pantalla número 15.

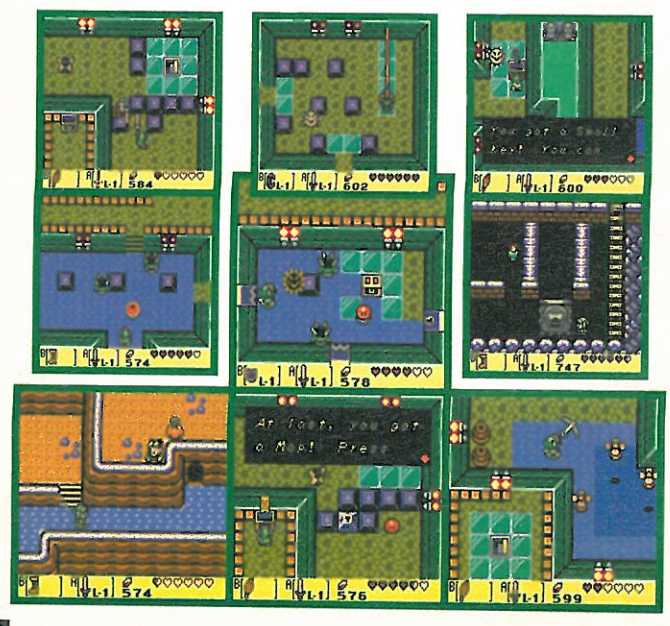
15. Introduce la llave en la puerta norte y entra por ella.

20. Aparecerá una bola inmensa con ojos. Con ella lo único que te vale es golpearle en el costado, así que espérale en las esquinas y, justo antes de que la doble, pégale con la espada en el lomo. Al acabar con ella se abrirá la puerta norte. Entra.

21. Ve hacia el oeste (tira de la palanca para desbloquear las puertas).

22. Acaba con los enemigos y coge del interior del cofre las aletas (FLIPPERS) con las que podrás nadar y bucear por los lugares profundos (los que son algo más oscuros). Sal de allí yendo hacia el sur. Déjate llevar hasta la pantalla número 7.

7.-Baja las escaleras. En la segunda pantalla encontrarás la llave que cayó en la pantalla número 15. Nada a por ella. Ahora vete a la pantalla número 18.



18. Mata a los enemigos. Ahora observa: hay cinco pequeñas plataformas en el agua. Haz lo siguiente: sube a la central, y después a la superior derecha, inferior derecha, inferior izquierda y superior izquierda, en este orden. Si lo haces bien aparecerán unas escaleras en una esquina de la estancia. Baja por ellas para llegar a la pantalla 16.

16. Baja a la pantalla que hay al sur.

2. Abre el cofre y coge la NIGHTMARE'S KEY. Finalmente, desplázate hasta la pantalla número 3.

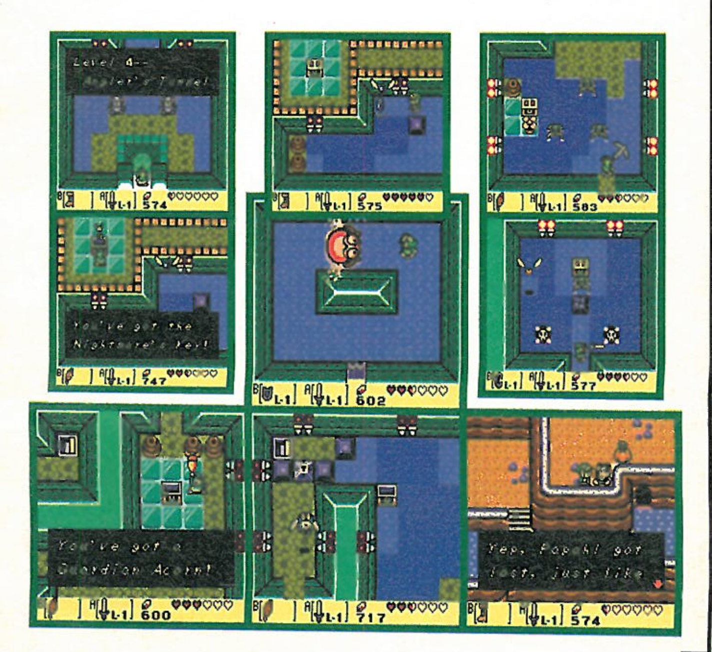
3. Nada hasta el interruptor, púlsalo y entra por la puerta.

24. Abre la piedra con la cerradura y baja las escaleras. Nada con cuidado de no ser alcanzado por los peces. Al salir, te encontrarás en la pantalla número 17, muy cerca ya del final. Avanza hacia el oeste.

25. Empuja el bloque e introduce la NIGHTMARE'S KEY. Ve hacia el norte.

26. Baja las escaleras y prepárate para el enfrentamiento final con un pez gigante al que debes golpear en una especie de tentáculo que le sobresale. Es realmente sencillo acabar con él, así que no tendrás ningún problema. Vuelve a subir y avanza a la pantalla 27.

27. Coge el arpa (SURF HARP) para dar por finalizado el cuarto nivel del juego. Ya sólo quedan cuatro instrumentos por recoger.



MARTHA'S BAY

Del extremo norte del mapa, al extremo sur del mismo, ya que el siguiente paso a realizar es el de desplazarse hasta Martha's Bay. Antes, y ahora que puedes nadar por el agua, ve a Mambo's Lair (K3), la cueva que está justo en la pantalla contigua a la entrada de la cuarta mazmorra (a la izquierda). Allí dentro podrás aprender una nueva y divertida melodía «Mambo's Mambo», que deberás tocar nada más salir de la cueva (antes deberás salir del agua y colocarte sobre tierra firme). Al hacerlo, te verás trasladado a Crazy Tracy's Health Spa (F9). A partir de ahora, siempre que toques dicha melodía, serás trasladado a este lugar. Poco después, cuando pases a otra pantalla, un pequeño fantasma, con cara de fastidio, comenzará a rondarte sollozando en cada nueva pantalla en la que entres. Te está pidiendo con desesperación que le ayudes a encontrar su hogar, en la bahía. Llegar hasta allí no es demasiado complicado, tan sólo debes buscar la House by the Bay (G16) en Martha's Bay, pero por si acaso no tienes muy claro cómo llegar, vamos con una explicación algo más detallada de cómo alcanzar dicho lugar. Acércate al lugar de la playa en el que hablaste con Marin, y desde allí (F16), avanza una pantalla hacia el norte, otra hacia el este y finalmente hacia el sur. En dicha pantalla hay una casa que el fantasma reconocerá rápidamente. Entra en ella y atiende a lo que te dice el fantasma. En realidad, lo que echa de menos es su solitaria tumba, así que llévale hasta allí. Esta se encuentra en (E7) justo a la izquierda de la casa de la bruja (Witch's Hut). Para llegar hasta la tumba debes retirar la piedra, bajar una pantalla al sur y subir por el camino de la izquierda. Nada más dejarle en su tumba, aparecerá el dichoso búho indi-



	A	B	C	D	E	F	G	H
10								
9	19	04	30	18	17			
8			29	21	16	15		
7	32	31	28	27	20	13	22	
6					12	11	14	
5			24	23	09	10		
4		26	25	22	08			
3			07	06	05			
2				03	02	01	S	
1								

CATFISH'S MAW

cándote tu nuevo destino: Martha's Bay (como ya te habíamos dicho). Pero antes te queda otra cosa por hacer: juntar 980 rupias (si no las tienes) y dirigirte a Town Tool Shop a comprar un Arco (Bow). Cuando ya lo tengas, hazte también con todas las flechas que te sean posibles (el máximo son 30). Ahora ve al WARP HOLE de Mabe Village (F10) y métete en él. Cuando aparezcas en el WARP HOLE de Animal Village, abandona el pueblo por la parte oeste. Cuando estés en la pantalla (L3) avanza tres pantallas hacia el sur, luego una hacia el oeste y otra al norte. Si todo ha ido bien, deberías estar en la pantalla (K15) del mapa. Súbete al puente y lánzate al agua. Ahora te toca avanzar nadando, yendo una pantalla hacia el norte y otra hacia el oeste. Estarás en la pantalla del palacio Catfish's Maw (J14), que en realidad es la entrada a la quinta de las mazmorras del juego. La cuestión ahora es cómo entrar en ella, pues se encuentra rodeada de rocas. No te preocupes, ya que hay un pasaje secreto. Este está en la esquina inferior izquierda de la panta-



lla, entre las dos hileras de pequeñas piedras que hay. Para localizarlo, sumérgete en el agua (pulsando el botón) y muévete hasta que aparezca una pantalla con vista lateral. Los pasos a seguir para finalizar la mazmorra son los siguientes.

CATFISH'S MAW

S. Nada que hacer, simplemente ve hacia el oeste.

1. Avanza hacia el oeste.

2. Acaba con los murciélagos y el enemigo de la máscara (recuerda que a éste se le elimina golpeándole con la espada en el trasero). Tras hacerlo, se abrirá la puerta oeste. Entra por ella.

3. Coge la brújula del interior del cofre. Recuerda que ésta únicamente te indica en qué habitaciones hay cofres o llaves, pero no te muestra el mapeado de la mazmorra. Baja las escaleras. Si matas a los enemigos se abrirá la puerta este, que es por la que has venido. Utiliza los contrapesos, en las dos pantallas con vista lateral, para alcanzar el otro extremo.

4. Acaba con los enemigos, destruye todas las rocas con forma de diamante y coloca los bloques de piedra de manera que los cuatro conformen un cuadrado perfecto (junta simplemente los dos bloques superiores). Al hacerlo caerá una llave del cielo. Cógela y deshaz el camino andado por las escaleras, hasta llegar a la habitación número 2.

2. Abre la puerta situada en la pared norte y entra por ella.

5. Ve por el oeste.

6. Acaba con los dos enemigos de la máscara y continúa por la puerta oeste.

7. Coge las bombas, acaba con los enemi-













gos y recoge el pico de loro (Stone Beak) del cofre. Vuelve a la pantalla número 5 y desde allí al norte.

8. Destruye a los enemigos y continúa por la puerta norte.

9. El primer enfrentamiento con el Maestro Stalfos (de los cuatro que hay en esta mazmorra). Para acabar con él, golpéale con la espada hasta que sus huesos se desplomen. Justo en ese momento colócale una bomba al lado de sus restos. Ten cuidado porque, tras explotar, saltará rápidamente a por ti. Con realizar este proceso tres veces, te librarás de él. Cuando se vaya, avanza por la puerta de la pared este.

10. El cofre no tiene nada tangible, así que más vale que lo dejes estar en su sitio. Ve hacia el norte.

11. Empuja el bloque central hacia el norte y dirígete hacia el oeste.

12. Vuelve a entrar en la pantalla número 11.

11. Empuja el bloque central hacia el este y avanza por la pared norte.

13. Vuelve a a la pantalla 11.

11. Pulsa el interruptor, empuja el bloque central hacia el sur y sal por la puerta de la pared este.

14. Segundo enfrentamiento con el Maestro Stalfos. Esta vez, por suerte, sólo deberás colocarle dos bombas para acabar con él. Vuelve a entrar en la pantalla número 11.

11. Empuja el bloque central hacia el oeste y sal por la pared norte.

13. Avanza hacia el norte.

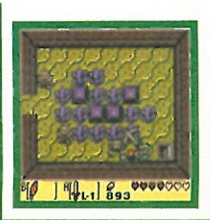
15. Ahora continúa por el oeste.

16. Acaba con las babosas verdes que surgen del suelo, hasta que la puerta de la pared norte se abra. Tendrás que mover uno de los bloques de la hilera para poder pasar al otro lado de la habitación.

17. El tercer enfren-













tamiento con el Maestro Stalfos, y como anteriormente, con dos bombas será suficiente. Cuando haya muerto, entra en la habitación contigua, por la pared oeste.

18. Dentro del cofre está el mapa. Cógelo, échale un vistazo y vuelve a la pantalla número 3 (tendrás que darte una buena caminata para llegar hasta ella).

3. Baja por las escaleras y atraviesa las dos pantallas con vista lateral. Saldrás en la pantalla número 4.

4. Avanza por la pared oeste.

19. El último enfrentamiento con el Maestro Stalfos. Con tres bombas acabarás con él. Al eliminarlo, conseguiras la HOOKSHOT, una potente arma que tardarás poco en comenzar a utilizar. Cuando ya tengas esa nueva arma en tu poder, dirígete a la pantalla número 12.

12. Continúa hacia el norte.

20. Sumérgete en el lago y busca la salida atravesando las dos pantallas con vista lateral.

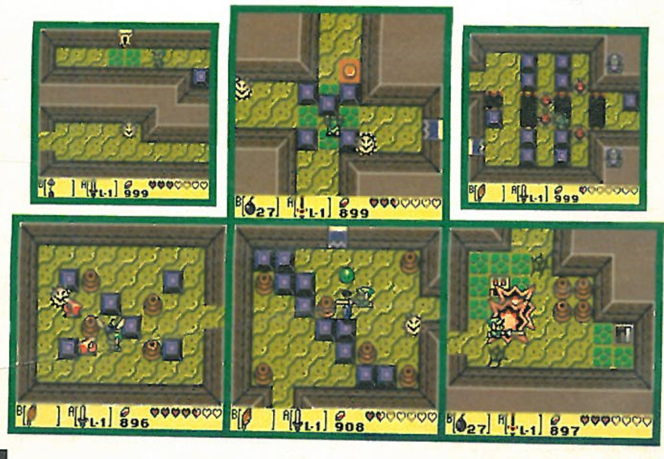
21. Utiliza el gancho para desplegar el puente de madera. Coge la NIGHTMARE' KEY del interior del cofre. Ahora debes dirigirte de nuevo a la pantalla 11, y desde allí moverte hasta la habitación número 13.

13. Ya no hace falta que utilices las PEGASUS BOOTS para saltar precipicios. Simplemente ayudate del gancho (HOOKSHOT), aunque sólo funcionará cuando haya un bloque o algo a lo que sujetarse. Abre el cofre que hay en esta habitación y coge las 50 rupias de recompensa. Ahora sigue hacia el derecha.

22. Ayúdate del gancho para pasar por el precipicio. Abre el cofre y coge la llave. Ve a la pantalla 15.

15. Despliega el puente de madera que hay al otro lado y coge otras 50 rupias que hay en el cofre del fondo. Ahora vuelve a la pantalla 1.

1. Ahora que tienes el gancho, te



será fácil coger las suculentas 200 rupias que hay en el interior del cofre. Ve a la pantalla número 6.

6. Acaba con los enemigos y continúa por la puerta norte.

22. Esta vez continúa por la salida situada en la pared oeste.

25. Avanza hasta el otro lado de la habitación. No te preocupes por la puerta, no es necesario abrirla. Sal por la parte superior izquierda de la habitación con cuidado de no caer.

26. Ayúdate del gancho para llegar hasta el cofre y abrirlo. Dentro hay una llave. Vuelve a la pantalla número 22 por la puerta este.

22. Coge las flechas y extiende el puente. Ve hacia el norte.

23. Introduce la llave en la cerradura y ve hacia el oeste.

24. Un nuevo enfrentamiento, aunque esta vez con dos lamentables arañas a las que debes disparar flechas en el momento justo en que abran su inmenso ojo. Sabrás cuando van a hacerlo porque se quedan paradas durante unos instantes. Tras eliminarlas, ve por la puerta superior derecha.

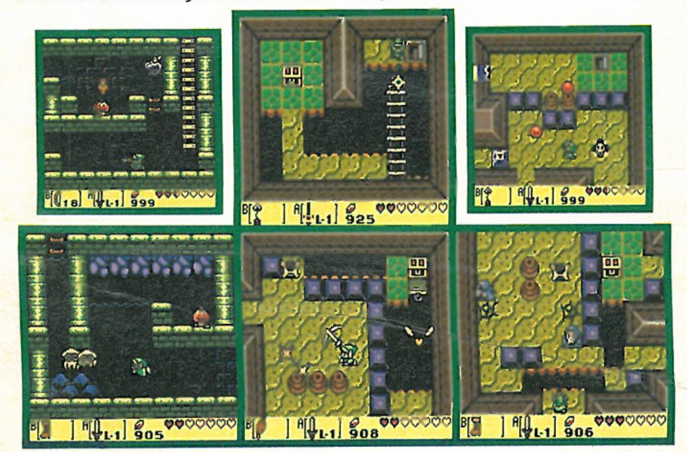
23. Baja las escaleras. En las dos siguientes pantallas con vista lateral, ayúdate del gancho para poder encaramarte a la planta superior.

27. Ayudate del gancho para llegar al extremo oeste de la habitación.

28. Introduce la NIGHTMARE'S KEY y avanza hacia el norte para llegar al enfrentamiento con el jefe final.

29. Para eliminarlo, debes enganchar las cabezas de gusano que salen de las grietas de la pared. Hazlo con la ayuda del gancho. Cuando estén fuera, golpéalo con la espada. Repítelo varias veces hasta que lo elimines. Avanza hacia el norte y entra por la última de las puertas de esta quinta mazmorra.

30. Coge el Wind Marima. Ya sólo quedan tres instrumentos que recuperaremos el mes que viene.



SOUTH PARK

NINTENDO 64

TODOS LOS PERSONAJES Y MAS

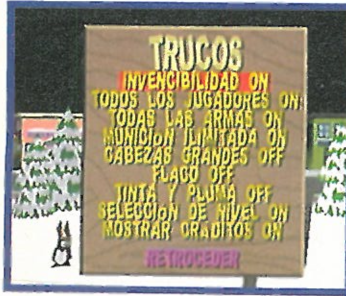
Una de las mejores series de animación de la historia más reciente de la televisión cobra vida en N64 por cortesía de IGUANA, en un shoot'em-up del mismo desarrollo y corte que la saga TUROK. Un juego muy divertido, pero también muy difícil. Por ello seguro que estos trucos os vendrán de perilla.

Introduce los siguientes passwords en el decodificador secreto Cheesy Poofs y obtendrás las siguientes ventajas y personajes secretos:

SELECCION DE NIVEL: THEEARTHMOVED
INMUNIDAD: ASSMAN
TODAS LAS ARMAS: FATKNACKER





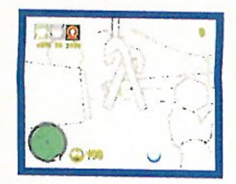




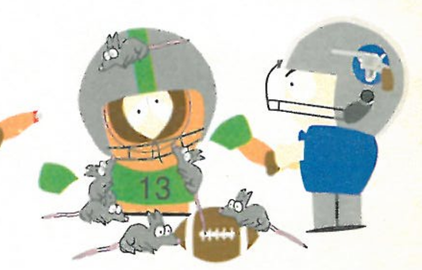
MUNICION ILIMITADA: FATTERKNACKER
MULTIPLAYER CON BARBRADY: ELVISLIVES
MULTIPLAYER CON MR.MACKEY: CHEATINGISBAD
MULTIPLAYER CON PHILIP: PHAERT
MULTIPLAYER CON TERRANCE: RAFT
MULTIPLAYER CON MR.GARRISON: DOROTHYSFRIEND
MULTIPLAYER CON CHEF: LOVEMACHINE
MULTIPLAYER CON WENDY: CHECKATACO




CHEF









MULTIPLAYER CON PIP: FISHNCHIPS
MULTIPLAYER CON IKE: KICKME
MULTIPLAYER CON MS.CARTMAN: ALLWOMAN
MULTIPLAYER CON MEPHISTO: GOODSCIENCE
MULTIPLAYER CON JIMBO: STARINGFROG
MULTIPLAYER CON NED: HAWKING
MULTIPLAYER CON BIG GAY AL: OUTRAGE
MULTIPLAYER CON ALIEN: MAJESTIC
MULTIPLAYER CON STARVIN MARVIN: SLAPUP-MEAL
MULTIPLAYER EN SKINNY MODE: VEGGIEHE-AVEN
MULTIPLAYER CON TODOS:OMGTKKYB -Son las siglas de la frase más emblemática de la serie (Oh My God, They Killed Kenny! You Bastards!.
PERSONAJES CABEZONES: MEGANOGGIN
MODO BOCETO (PEN & INK): PLANEARIUM
VER LOS CRÉDITOS DEL JUEGO: SCREWYOU-GUYS
ACTIVAR TODOS LOS TRUCOS DE GOLPE: BOBBY-BIRD.






STREET FIGHTER ALPHA 3

PLAYSTATION

UNA RACIONCITA VARIADA

Como suele ser habitual en cada nueva entrega de la saga de lucha más emblemática de CAPCOM, ALPHA 3 oculta un buen número de luchadores y modos secretos. Esta es la forma de sacarlos a la luz:

LUCHAR COMO EVIL RYU, GUILE Y SHIN GOUKI: En una partida normal del World Tour, el último escenario sería Thailandia y Vega el jefe final. En cambio, si tu luchador alcanza el nivel 30 o uno superior, podrás acceder a tres nuevos escenarios. El primer escenario presenta a Guile como rival. Si lo vences podrás seleccionarlo más tarde en la parrilla de luchadores.
El segundo escenario ofrece el combate contra Evil Ryu que, como Guile, si es vencido, se añadirá al plantel de personajes seleccionables.
Por último, tras vencer a Guile y Evil Ryu, podrás acceder a un tercer y definitivo escenario de bonus, con Shin Gouki como jefazo y Thailandia como escenario. Derrótalo y po-













drás seleccionarlo en la pantalla de luchadores, presionando L2 sobre el Gouki (Akuma) normal.

LUCHAR CONTRA SHIN GOUKI EN FINAL BATTLE: Accede a Final Battle y elige un luchador. En ese momento, presiona L1 y L2 antes de que la pantalla de versus haga su aparición. Si has seguido los pasos correctamente podrás ver a tu luchador enfrentado a Shin Gouki en dicha pantalla.

JUGAR COMO EL BALROG DE LA RECREATIVA: Entra en World Tour y gana sin sacar a Guile o Evil Ryu. Llega sólo hasta el Bison que tiene la barra de Super infinita. Acaba con él, y una vez que acaben los títulos de crédito, para seleccionar a Balrog, aprieta L2 y presiona cualquier botón.

ACTIVAR LOS MODOS TEAM BATTLE Y SURVIVAL: Culmina el World Tour con un nivel 10 o superior.

ACTIVAR LOS MODOS DRAMATIC BATTLE Y FINAL BATTLE: Completa el modo Arcade con el nivel de dificultad 8.

ACTIVAR EL MODO DUAL BATTLE: Finaliza Dramatic Battle dos veces, ya sea primero con Ryu-Ken o Juli-Juni, no importa el orden. Dual Battle permite seleccionar dos personajes diferentes en el modo Dramatic Battle.

ACTIVAR EL MODO CLASICO: Acumula un total de tres horas de juego. Entonces elige a un luchador y presiona SELECT para obtener su versión clásica. Este modo también se puede activar al completar el juego en nivel 6.

SAIKYO MODE: Acumula un total de cuatro horas de juego. Obtendrás el modo Saikyo, que te permite hacer llaves cuerpo a cuerpo mucho más letales. Tiene un inconveniente: la barra de defensa baja más rápidamente. Este modo también se activa al finalizar el juego en nivel 7.





MAZI MODE: Acumula un total de cinco horas de juego. Como el modo Saikyo, también se activa al finalizar el juego en nivel 7. Este modo a pesar sus ventajas, tiene el inconveniente de que el rival sólo necesita vencer un round para ganar el combate.

SECUENCIA DE INTRODUCCION ALTERNATIVA: Acumula un total de 48 horas de juego. En lugar de la intro normal, podrás ver otra que incorpora además todos los nuevos luchadores, como Guile o Evil Ryu.



ROLL CAGE

PLAYSTATION

TRUCOS DIVERSOS

Es quizá uno de los mejores juegos de conducción que han salido de la factoría PSYGNOSIS. Con estos jugosos truquillos podréis sacarle aún mas vidilla, si ello es posible...

Para acceder a todos los circuitos del modo «Easy» y «Hard», sólo tienes que introducir el siguiente password: EEFPHMBC y seleccionar la dificultad «Easy» o «Hard».

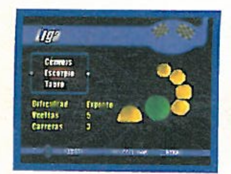
Todos circuitos del modo «Expert»: Introduce el password: HEMPCMDD y selecciona la dificultad «Expert».

Todos los circuitos espejo del modo «Hard»: Pon cualquiera de estos dos passwords: EADNCMAH o BDGENADM.

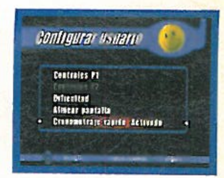
Para conseguir de golpe todos los circuitos del modo «Expert», un coche extra, el modo «Mega Time Trial», el modo espejo y por si todo esto fuera poco, además los modos «Deathmatch»: Introduce cualquiera de estos dos passwords: HHMPNEED o OGGBEDJE



Cheat Mode: Introduce el password MAXCHEAT. Te dirá que el password es incorrecto, pero todas las ligas, el modo espejo, los «mega time trials» y más opciones se activan.











WIPEOUT 64

NINTENDO 64

TRUCOS FOR ALL THE FAMILY



La conversión a Nintendo 64 del clásico de PlayStation resultó todo un éxito, gracias a la incorporación de elementos de Wipeout 2097. Para aquellos jugadores un tanto empanados que no logren superar sus vertiginosos circuitos, aquí os ofrecemos unos cuantos truquillos:

ENERGIA ILIMITADA: Durante el juego, mantén presionado Z, L y R y pulsa C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda y C-Derecha.

MUNICION ILIMITADA: Durante el juego, mantén presionado Z, L y R y pulsa C-Abajo (x2), C-Izquierda (x2), C-Derecha (x2) y C-Arriba.

ARMAS MAS DEMOLEDORAS: En el menú principal, mantén presionado Z, L y R y pulsa C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, C-Abajo y C-Arriba.

VELOCITAR TRACK: Mantén pulsados Z, L y R y presiona C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Derecha y C-Izquierda en el menú principal.

TODOS LOS VEHICULOS: En la pantalla de menú principal, mantén presionados Z, L y R (como en los trucos anteriores) y pulsa C-Abajo (x4), C-Derecha, C-Arriba y C-Izquierda.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

PLAYSTATION

TRUCOS A GOGO

La última entrega de la saga NEED FOR SPEED es uno de los arcades de conducción más espectaculares de cuantos han salido a la venta para PLAYSTATION. Aquí tenéis unos cuantos trucos para él:



DESBLOQUEAR TODOS LOS COCHES DE LOS MODOS TEST DRIVE Y VERSUS: Introduce Hotrod como nombre para desbloquear todos los coches de los modos Test Drive y Versus. La frase «Cheat Activated» aparecerá para confirmar que has seguido todos los pasos correctamente. Hay un inconveniente: el juego no grabará mientras el truco esté en curso. En condiciones normales, y sin truco, el coche Titan debería ser tuyo tras completar con éxito todos los eventos con trofeos de oro.

PHANTOM CAR: Introduce Flash como nombre. Como en el caso anterior, la frase «Cheat Activated» aparecerá para confirmar que has tenido éxito al introducir el truco. Este coche será seleccionable en el modo Hot Pursuit. Importante: como en el caso del truco de arriba, no podrás grabar en la Memory Card mientras utilices este truco.

HELICOPTERO: Introduce Whirly como nombre. La frase «Cheat Activated» confirmará que has tenido éxito. El Helicóptero estará disponible en el modo Test Drive. Y una vez más, te



















será imposible grabar en la Memory Card.

VISTA DESDE EL SALPICADERO: Pulsa START (el truco no funciona con otro botón) para cargar la carrera tras seleccionar las opciones del juego. En ese momento, de inmediato, presiona Arriba, Triángulo y X antes de que la pantalla de carga aparezca. Mantén los botones pulsados hasta que ésta desaparezca. Si has ejecutado el truco con éxito, un salpicadero aparecerá en la cámara interior del coche.

TURBO BOOST: Tras activar el código del salpicadero, presiona Arriba durante el juego.

SI BEBES NO CONDUZCAS: Pulsa START para cargar la carrera tras seleccionar las





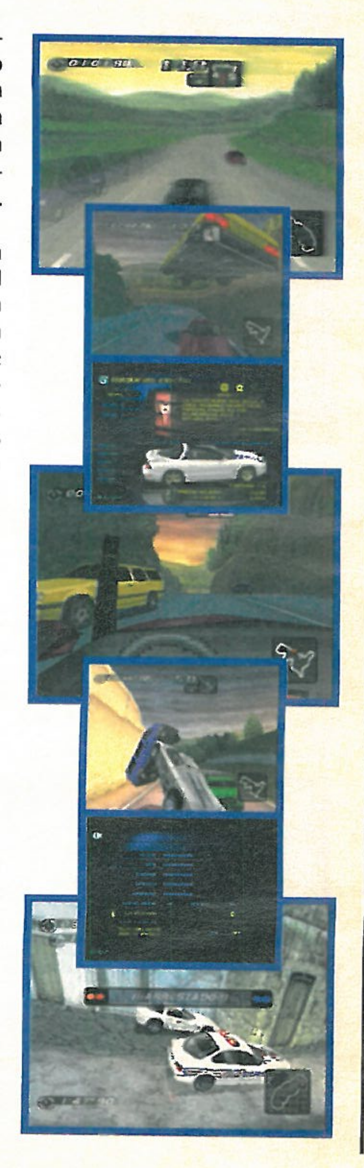



opciones del juego. Como en el truco del salpicadero, presiona rapido Arriba, R1 y L2 antes de la pantalla de carga. Mantenlos pulsados hasta que ésta desaparezca. La pantalla estará borrosa, y en lugar de un coche, parecerá que hay nueve o diez.

COCHE MAS RESISTENTE: Selecciona una carrera simple, Test Drive o el modo Hight Pursuit. Pulsa START para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego. A toda leche, pulsa Izquierda, Cuadrado y Círculo antes de la pantalla de carga. Mantenlos presionados hasta que la pantalla deje paso al juego. Tu coche será más resistente, hasta el punto de mandar a la estratosfera a todo coche que se te ponga por delante.

COCHES RIVALES MAS LENTOS: Selecciona los modos Torneo o Special Events. Presiona START para cargar la carrera tras seleccionar las opciones de juego. Sin perder un segundo, pulsa Izquierda, Cuadrado y Círculo antes de que aparezca la pantalla de carga y mantenlos presionados hasta que desaparezca.

PISTAS EXTRAS DE MUSICA: Para empezar, entra en el menú de Audio dentro de la pantalla de opciones (este truco no funciona durante una partida). Selecciona la opción CD Player. Abajo del todo encontrarás dos pistas de música desactivadas. Actívalas y obtendrás dos temas musicales completamente nuevos que te acompañarán durante la carrera.





EDICIONES REUNIDAS S. A.
GRUPO Z ZETA